

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LES EFFETS DE LA CONTAMINATION D'UN MILIEU DE TRAVAIL PAR UNE
INTERVENTION ARTISTIQUE

THÈSE

PRÉSENTÉE

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DU DOCTORAT EN ÉTUDES ET PRATIQUES DES ARTS

PAR

PATRICIA GAUVIN

Février 2011

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

AVANT-PROPOS

Depuis le début de cette idée d'intervention artistique dans une entreprise en 1995, je me sens un peu comme Don Quichotte contre les moulins à vents. Il demeure très difficile de convaincre un directeur d'entreprise des bienfaits d'une telle approche. Malgré les difficultés à trouver des entreprises intéressées, je persévère dans cette forme de création pour la richesse des rencontres avec les employés et la satisfaction du milieu qui suit l'intervention. Je demeure persuadée de la grande valeur de ces échanges autant pour le milieu des affaires que pour le milieu des arts ou pour l'artiste. La bourse du Conseil des Arts du Canada m'a donné la confiance nécessaire pour effectuer ma première croisade. Dès le départ, la recherche d'entreprises hôtes fut très ardue. Mes études à la maîtrise en arts plastiques m'ont donné l'énergie et l'opportunité pour une deuxième série d'incursions dans les entreprises. Les démarches n'ont pas été plus faciles. J'ai réussi à dénicher quatre entreprises qui ont accepté de se faire déranger au nom de l'art; mais il suffit que le dirigeant ouvert à la culture prenne sa retraite pour couper les liens avec le monde de l'art. C'est ce qui est arrivé à l'entreprise de yogourts Liberté, qui était très impliquée culturellement avant le départ de son dirigeant, monsieur Abel Gomel. Souvent, la poursuite de la relation entre les affaires et les arts dépend d'une seule personne passionnée du milieu qui établit le lien, lequel demeure cependant très fragile.

Lorsque j'ai débuté le doctorat en études et pratiques des arts en 2001, je trouvais donc nécessaire de poursuivre cette infiltration dans le milieu du travail. Cette fois, je désirais investir une entreprise par une résidence plus longue. Je souhaitais également approfondir les retombées pour l'ensemble des intervenants : les dirigeants qui accueillent le projet, les participants qui ont osé y prendre part et moi-même, l'artiste qui a travaillé à la mise en place de cette rencontre.

Jusqu'en 2007, je me sentais seule au Québec à croire aux bienfaits des interventions artistiques en milieu de travail, comme Don Quichotte l'était face à son combat contre le mal pour protéger les opprimés, jusqu'à ce que le programme

Culture pour tous débute le projet *Art au travail*. Les responsables de ce projet n'ont certes pas plus de facilité à trouver des entreprises prêtes à vivre une expérience de création avec les artistes, mais je suis confiante qu'avec l'appui des organismes en place, des volontés gouvernementales, des colloques et d'autres moyens de diffusion, nous arriverons à diminuer la méfiance des entreprises et à favoriser ces échanges.

Les études doctorales me permettaient de faire valoir les interventions en milieu de travail comme étant une suite logique à l'évolution des pratiques artistiques ainsi qu'à une habitude de collectionner des œuvres objets pour les entreprises. Nous savons tous que l'art actuel a délaissé depuis longtemps la forme d'un objet précieux. Il est normal que des artistes cherchent d'autres moyens d'investir le monde des affaires. Lors du projet proposé dans cette présente étude, nous passons de l'appréciation d'une œuvre objet à une appréciation participative. Dans le cas des interventions qui sont expérimentées dans le cadre de cette thèse, les employés de bureau, habitués à émettre leurs commentaires sur les œuvres qui les entourent dans la simple réception d'une œuvre d'art, doivent analyser et comprendre cette œuvre, reconnaître ses couleurs, ses formes et ses traits afin d'utiliser le langage de l'artiste dans une expression personnelle. Cette réception participative conscientise l'employé au travail de l'artiste par le vécu.

Cette étude s'est faite à partir de la vision d'une personne qui cumule des expériences d'artiste, d'enseignante et d'animatrice. C'est l'ensemble de ces diverses pratiques qui m'a conduite vers une forme de réception participative. C'est donc sous le regard d'une praticienne que la recherche est abordée. Le point central de l'étude demeure l'intervention en milieu de travail que j'ai conçue et réalisée avec la Ville de Laval comme entreprise. Les résultats de la recherche sont intimement reliés à cette intervention. Mais, il y a lieu de croire qu'il s'en détache une certaine généralité malgré un contexte spécifique qui la favorise. Laval est une ville qui privilégie son milieu culturel et qui encourage ses artistes professionnels. La politique culturelle de la ville en est une d'avant-garde au Québec.

J'espère que cette étude contribuera à démontrer le bien-fondé de ce type d'intervention autant pour l'entreprise que pour l'artiste. Il est facile de penser qu'intéresser des personnes adultes au travail de création d'un artiste lui est favorable. Il est moins évident de croire que ces mêmes interventions peuvent apporter beaucoup au milieu qui les accueille. Les entrevues et l'analyse de celles-ci nous donnent un aperçu de l'ampleur des attributs de ce projet.

Le lecteur peut visionner le jeu électronique ainsi que les réalisations des employés sur mon site Internet: <http://www.patriciagauvin.com/>. Il n'a qu'à choisir l'icône « intervention » pour accéder au jeu et à la galerie des ateliers. Visualiser ces éléments facilitera grandement la lecture de la thèse, surtout pour les quatre derniers chapitres, la théorie se concrétisant par les images. Il y a également une bande vidéo disponible sur le site de *Culture pour tous*¹, sur laquelle on peut entendre Christiane Brault et moi-même décrire le projet. Un résumé de l'intervention est d'ailleurs accessible sur le même site.

Je tiens à remercier ma directrice de doctorat, madame Moniques Richard, professeure à l'École des arts visuels et médiatiques (EAVM) de l'Université du Québec à Montréal (UQAM). Elle a su commenter mes textes avec beaucoup de rigueur, m'encourager dans ma recherche et me permettre de la diffuser à maintes occasions. Madame Richard m'a également invitée à collaborer à son groupe de recherche : *Corps + fictions technologiques – Établissement de partenariats sur le développement d'une pédagogie des arts visuels et médiatiques*. Cette coopération m'a permis d'avoir une assistante de recherche et de profiter d'un perfectionnement court comme chargée de cours, ce qui a été grandement apprécié. Je l'en remercie chaleureusement. Madame Richard a d'ailleurs dirigé ma maîtrise et a toujours démontré beaucoup d'intérêt pour mon sujet de recherche.

Je remercie également ma codirectrice de doctorat, madame Louise Poissant, professeure à l'EAVM de l'UQAM. Doyenne de la Faculté des arts à la même université, elle dirige le Groupe de recherche en arts médiatiques (GRAM) depuis 1989 et est membre du Centre interuniversitaire des arts médiatiques (CIAM) qui

¹ <http://www.culturepourtous.ca/artautravail/index.htm>

regroupe des chercheurs de Concordia, de l'Université de Montréal et de l'UQAM. En plus de me donner d'excellents conseils tout au long de ma recherche et de m'encourager dans mes démarches, elle m'a assistée dans l'obtention d'une bourse au CIAM, ce qui a permis la réalisation du jeu électronique et de son adaptation à la Ville de Laval. Madame Poissant perçoit les interventions en milieu de travail comme une manière originale et actuelle pour un artiste de s'insérer dans la société. J'apprécie grandement la confiance qu'elle accorde à l'ensemble de mon projet.

Je remercie Monsieur Benoît Lavigne, professeur au programme de techniques d'intégration multimédia au Collège Édouard-Montpetit de m'avoir accompagnée à la réalisation du jeu électronique. Je le remercie pour sa disponibilité, sa ponctualité et son savoir-faire.

De plus, j'aimerais remercier monsieur Thomas Corriveau, professeur à l'EAVM de l'UQAM. Monsieur Corriveau est très impliqué au niveau culturel de la Ville de Laval et c'est à ce titre qu'il a grandement aidé à la réalisation du projet d'intervention.

J'ai beaucoup apprécié les commentaires et l'enthousiasme de madame Suzanne Lemerise qui a accepté de faire partie de l'équipe d'évaluation pour l'examen de projet. La discussion qu'elle a eue avec l'équipe m'a grandement encouragée dans la dernière étape de mon étude, ce qui fut très utile pour finaliser ma thèse. Madame Lemerise m'avait d'ailleurs très bien conseillée dès le début de ma recherche en maîtrise. Je fus très heureuse qu'elle soit un témoin important à cette étape du projet.

Je m'en voudrais d'oublier la patience de madame Claudette Bérubé, une enseignante à la retraite qui a bien voulu relire tous les textes; ainsi que la gentillesse de Bernard Lambert, conseiller pédagogique en adaptation scolaire à la Commission scolaire de l'Industrie, qui a effectué une dernière lecture du document.

J'aimerais souligner également les acteurs qui ont favorisé la réussite de l'intervention. Monsieur Paul Lemay, directeur du Service de la vie communautaire, de la culture et des communications de la Ville de Laval, est passionné d'art et très

ouvert aux nouvelles expériences. Il a accueilli le projet avec beaucoup d'enthousiasme et il a grandement favorisé son approbation au conseil municipal. Il est allé jusqu'à prendre part aux ateliers avec un groupe d'employés. Madame Christiane Brault, régisseuse au Bureau des arts de Laval, a été fascinée par le concept. En plus de m'assister et de participer à chaque rencontre, elle s'est occupée de toute la logistique de l'intervention. Elle a démontré tout au long du processus une grande disponibilité empreinte d'une énergie communicante. Madame Danielle Raymond, étudiante à la maîtrise et assistante de recherche, s'est occupée de bien documenter chaque rencontre en photographiant les étapes de réalisation des participants et en filmant l'ambiance. Mesdames Brault et Raymond composaient un premier public de choix et elles inspièrent les autres participants.

Enfin, ma gratitude va à mes proches, Denis, mon conjoint pour son soutien moral et ses paroles d'encouragement ainsi qu'aux autres membres de ma famille pour leur écoute et leurs conseils.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	ii
LISTE DES FIGURES	xii
RÉSUMÉ	xiv
INTRODUCTION	1

PREMIÈRE PARTIE

LA THÉORIE SOUS-JACENTE AU PROJET D'INTERVENTION

1. LE CONTEXTE DE LA RECHERCHE EN FONCTION DE LA PROBLÉMATIQUE

1.1. Le savoir d'expérience	10
1.1.1. Les premières séries d'interventions dans les milieux de travail	11
1.1.2. Les autres expériences artistiques en lien avec un public cible	14
1.2. Trois approches de projets artistiques sollicitant la participation du public	16
1.2.1. Les arts communautaires	17
1.2.2. L'esthétique relationnelle	22
1.2.3. L'esthétique de la communication	28
1.2.4. Les liens entre ma démarche et ces trois approches	34
1.3. La relation entre un artiste et une entreprise	37
1.3.1. Le début du mécénat	38
1.3.2. Le mécénat d'entreprise	39
1.3.3. Le travail de collaboration entre artistes et entreprises	46
1.3.4. La rencontre entre un artiste et les citoyens au travail	48
1.3.5. Des entreprises artistiques offrent leurs services en Europe	51
1.3.6. Les liens entre ces formes de partenariat et mon approche	52

2. LES RÉFÉRENCES THÉORIQUES DE LA RECHERCHE

2.1. La réception esthétique	61
2.1.1. Quelques éléments préfigurant l'esthétique de la réception	62
2.1.2. L'expérience esthétique.....	67
2.1.3. L'intervention artistique et la notion d'esthétique	71

2.1.4. La réception esthétique d'une œuvre interactive	73
2.1.5. La notion de groupe	75
2.2. La tangente ludique du projet	79
2.2.1. La question du ludique	79
2.2.2. Le jeu électronique	87
2.3. L'approche métaphorique en recherche	95
2.3.1. La métaphore de la contamination	98
2.3.2. L'historique du mot contamination	99
2.3.3. La contamination des idées	101
2.3.4. La métaphore du laboratoire	106

DEUXIÈME PARTIE

ÉLABORATION DU PROJET D'INTERVENTION

3. L'APPROCHE MÉTHODOLOGIQUE

3.1. Le paradigme postpositiviste et qualitatif de la recherche	112
3.2. L'approche ethnographique en laboratoire	114
3.3. Le processus du développement de la pensée en laboratoire et la validité des données en recherche qualitative	118
3.4. La collecte de données et les tubes échantillons	121
3.5. L'analyse de données et les bruits de fond	123

4. L'ÉLABORATION DU PROJET D'INTERVENTION EN MILIEU DE TRAVAIL

4.1. La particularité de mon approche	129
4.1.1. Le processus de création de l'intervention	130
4.2. La notion de jeu de l'intervention	132
4.2.1. La forme du jeu	133
4.2.2. La correspondance	134
4.3. La métaphore au cœur de l'intervention	137
4.4. Le jeu électronique et la métaphore de la contamination	138
4.4.1. Le jeu de rôle du premier épisode	139

4.4.2. Présentation de la collection d'œuvres d'art au deuxième et au troisième épisodes.....	140
4.4.3. Les échanges entre les joueurs au quatrième épisode	141
4.4.4. Le choix d'une photographie du milieu au cinquième épisode	141
4.4.5. L'invitation aux capsules d'atelier du sixième épisode	142
4.5. Le vocabulaire du jeu	143
4.5.1. Une culture <i>in vitro</i> de l'art	144
4.5.2. La souche microbienne	144
4.5.3. Le virus artistique	145
4.5.4. Trois niveaux de virus artistiques chez les participants : les artistes latents, les mutants-art et les activateurs du milieu	146
4.5.5. Les catalyseurs	149
4.5.6. Les résistances	149
4.5.7. La contamination et l'infection artistiques	150
4.5.8. Les manifestations virales	150
4.5.9. La colonie bactérienne	151
4.6. Le milieu de travail comme un lieu de laboratoire	151
4.6.1. La contamination	152

TROISIÈME PARTIE

LES EFFETS DE LA CONTAMINATION D'UN MILIEU DE TRAVAIL PAR UNE INTERVENTION ARTISTIQUE

5. LA DESCRIPTION ETHNOGRAPHIQUE DU PROJET

5.1. Les démarches pour trouver une entreprise hôte	162
5.2. L'expérience de la contamination d'un milieu de travail par l'art.....	164
5.2.1. Les objectifs des personnes responsables du projet à la Ville de Laval.....	166
5.3. Les participants rencontrés aux entrevues.....	167
5.4. Les ateliers laboratoires.....	172
5.4.1. Les ateliers laboratoires à la Maison des arts.....	173

5.4.2. Les ateliers laboratoires des bureaux du 1333.....	173
5.4.3. Les ateliers laboratoires de l'hôtel de ville.....	174
5.5. La démarche de création des participants	175
5.5.1. La diffusion des manifestations virales	178
5.6. Mes réactions suite à l'expérience	182
 6. L'ETHNOLOGIE DE L'INTERVENTION	
6.1. L'approche utilisée.....	190
6.2. Les résistances	191
6.2.1. L'intimidation	191
6.2.2. La peur du ridicule	192
6.3. L'incitation à participer	195
6.4. L'effet de la contamination de l'intervention.....	197
6.4.1. L'effet de la contamination de la souche microbienne	197
6.4.2. Les activateurs du milieu	198
6.4.3. La contamination entre les cobayes	200
6.4.4. La contamination et l'effet de groupe	201
6.5. Le plaisir relié à la participation	203
6.6. Les non-participants	204
 7. L'ANTHROPOLOGIE DE L'EXPÉRIENCE OU LA COMPRÉHENSION D'UNE RÉCEPTION PARTICIPATIVE	
7.1. L'activation d'un intérêt déjà présent pour une forme de création	210
7.1.1. L'obligation à regarder de plus près le travail de l'artiste	213
7.2. La conception de l'expérience des participants	214
7.2.1. La médiation culturelle	214
7.2.2. La mobilisation de groupe	216
7.2.3. Un art qui réunit	217
7.2.4. Un art communautaire	218
7.2.5. Un art social	219
7.2.6. Se laisser diriger par une artiste	220

7.3. La réception participative	221
7.3.1. Ma démarche de création d'œuvres participatives	221
7.3.2. La réception participative en lien avec la théorie de Jauss	225
7.3.3. Ma perception d'une réception participative dans le contexte du présent projet	227
CONCLUSION	233
APPENDICE A PROCÉDURES DE RECHERCHE ET MODÈLE DE L'ACCORD DE COLLABORATION	251
APPENDICE B ACCORD DE COLLABORATION AVEC LES PARTICIPANTS	253
APPENDICE C PROPOSITION D'UN PROJET DE RECHERCHE ET DEMANDE D'APPROBATION DÉONTOLOGIQUE 2007-2008	255
APPENDICE D LE CARTON D'INVITATION	259
APPENDICE E INTERVENTION DIFFUSÉ PAR LA RESPONSABLE DU PROJET	260
APPENDICE F PORTAIL DE LA VILLE DE LAVAL	262
APPENDICE G LETTRE DE L'ORGANISME CULTURE POUR TOUS	264
APPENDICE H DESCRIPTION DU PROJET SUR LE PORTAIL DE CULTURE POUR TOUS ...	266
APPENDICE I QUESTIONS POUR LES ENTREVUES AVEC LES PARTICIPANTS DU PROJET :	269
APPENDICE J SOURCES DE FINANCEMENT	270
BIBLIOGRAPHIE	272

LISTE DES FIGURES

Figure	page
1.1 Projet scolaire: <i>Matière vivante</i> de 1994 à aujourd'hui.....	55
1.2 Murale collective réalisée avec les élèves de l'école l' <i>Envolée</i> à Blainville au printemps 2004.....	55
1.3 Projet <i>Femme en transit</i> dans la salle <i>Flamme bleu</i> de l'entreprise de Gaz Métropolitain en 1997.....	56
1.4 Projet <i>Le désordre social</i> dans le cadre de l'exposition : <i>Réalité sociale</i> à la Maison de la culture Frontenac en 1999, Œuvre contenant réalisée avec la participation des employés de la compagnie de yogourt Liberté.....	56
1.5 Projet: <i>Réalité sociale</i> avec la firme d'avocats Martineau Walker du 10 mai au 10 juin 1999.....	57
1.6 <i>Trottoir de traces</i> présenté au Centre d'exposition de la Maîtrise de l'UQAM en 1998.....	58
1.7 <i>Gestes au carré</i> à la Galerie Verticale en 2000.....	58
1.8 <i>Engrenage humain</i> , au Centre d'exposition des Gouverneurs de la ville de Sorel-Tracy en 2004.....	59
1.9 <i>Engrenage humain</i> , avec Le Centre d'exposition des Gouverneurs de la ville de Sorel-Tracy en 2004.....	59
1.10 <i>L'art qui se vit, manigance artistique</i> au Musée de Lachine en 2007.....	60
1.11 <i>L'art qui se vit, manigance artistique</i> au Musée de Lachine en 2007.....	60
4.1 Chaque joueur se bricole un avatar.....	156
4.2 La sélection de 10 reproductions parmi les 42 œuvres de la collection de la Ville de Laval.....	156
4.3 Par la suite, une œuvre coup de cœur est choisie.....	156
4.4 Le choix de la photographie d'un lieu de travail qui nous inspire.....	157
4.5 Un exemple de transposition à partir d'une œuvre de Monet et d'une photographie de l'UQAM.....	157

4.6 Un exemple de réalisation.....	157
4.7 À la fin du jeu, j'invite les participants à se joindre à un atelier de création..	158
4.8 J'introduis les participants au jeu de rôle de l'artiste lors de l'atelier.....	158
4.9 L'horaire des ateliers apparaît à la dernière page du jeu.....	158
4.10 La contamination d'un milieu de travail par un virus artistique	159
4.11 Un exemple d'une colonie bactérienne	160
4.11.1 Un activateur du milieu	160
4.11.2 Un artiste latent dans le virus artistique	160
4.11.3 Un catalyseur	160
4.11.4 Des manifestations virales	160
5.1 Rencontre d'information avec le personnel de la Maison des arts de Laval du 13 mai 2008	185
5.2 Atelier à la Maison des Arts de Laval du 16 juin 2008.....	185
5.3 Atelier au 1333, Boulevard Chomedey du 10 juin 2008.....	186
5.4 Atelier à l'Hôtel de ville de Laval du 11 juin 2008.....	186
5.5 Le choix de la reproduction lors des <i>Journées de la culture</i> du 27 septembre 2008	187
5.6 La rencontre lors des <i>Journées de la culture</i> du 27 septembre 2008.....	187
5.7 Réalisation d'un participant inspirée de l'œuvre de Lisa Tognon	188
5.8 Réalisation d'un participant inspirée de l'œuvre de Pierre Gendron.....	188
5.9 Réalisation d'un participant inspirée de l'œuvre de Lisa Tognon.....	188
5.10 Exposition de 24 réalisations des employés présentée au <i>Foyer</i> de la Maison des arts de Laval en septembre 2008.....	189
5.11 Intervention dans un Wagon de train dans le cadre d'Estiv'art au Musée d'art contemporain des Laurentides, le 21 août 2010.....	189

RÉSUMÉ

La réception d'une œuvre d'art a considérablement évolué depuis l'avènement de l'esthétique relationnelle et des arts de la communication. Toutefois, peu de recherches mentionnent ce que les visiteurs peuvent vivre ou ressentir lors des différentes manigances artistiques mis en place actuellement. L'objectif de la recherche est de constater les incidences de la contamination causée par une intervention artistique dans un milieu de travail. La présente étude en arts visuels et médiatiques vise à placer une artiste en résidence dans un contexte d'entreprise où les employés sont incités à participer à l'œuvre par un système de correspondance électronique.

La base de cette étude se fonde d'abord sur un savoir d'expérience qui a inspiré ce projet. Par la suite, les sujets abordés permettent d'appuyer la recherche sur les diverses expériences et théories qui s'y rattachent. Je distingue trois approches de projets artistiques incitant la participation du public et ayant des affinités avec ma démarche de création participative : les arts communautaires, l'esthétique relationnelle et l'esthétique de la communication en art électronique. Par la suite, je m'attarde à différentes relations qui ont pu exister entre un artiste et une entreprise. Puis, j'essaie de donner un aperçu du développement de la notion de réception esthétique et de réception participative qui est mise de l'avant par ce projet.

Puisque la recherche accorde une grande importance à la conception et à la réalisation de l'intervention, je souligne la particularité de ma démarche ainsi que la tangente ludique de mon intervention artistique et l'approche métaphorique de la recherche. Je cerne le concept de la contamination comme métaphore principale de l'étude, suivie de celle du laboratoire qui ponctue la méthodologie. Par la suite, j'élabore le jeu électronique par épisodes avec tout le vocabulaire que la métaphore de la contamination entraîne.

La méthodologie de la recherche s'inspire de la description ethnographique avec ses trois temporalités successives : l'ethnographie, qui nous amène à décrire ce que nous voyons, l'ethnologie, qui tente de parvenir à la formulation de la structure de l'événement en cause et enfin l'anthropologie, qui nous amène à l'étude comparée de l'intervention avec la théorie. Je précise dans cette partie sur la méthodologie les différentes stratégies utilisées pour effectuer la collecte des données ainsi que les diverses approches utilisées pour les valider. L'analyse des données s'est faite par construction en s'inspirant de la théorisation ancrée de Paillé (1994). Toutes les énonciations, suite au projet, proviennent directement des entrevues avec une douzaine de participants, des vidéos et des photographies qui ont permis de capter l'ambiance des rencontres ainsi que du journal de bord dans lequel je décrivais mes premières impressions. Plusieurs citations appuient mon discours.

La dernière partie de la thèse m'a permis de relever le sens de cette pratique de création participative pour moi, de sentir la réception des employés ainsi que la satisfaction des dirigeants qui ont accueilli le projet. J'ai pu constater qu'en général,

l'effet de groupe développe un sentiment d'appartenance entre les participants, ceux-ci ayant acquis une meilleure connaissance de leurs collègues de travail. L'expérience active également un intérêt déjà présent pour une forme de création qu'ils exerçaient auparavant. L'expérience leur remémore le plaisir de l'expression. Les dirigeants sont satisfaits de la mobilisation d'équipe ainsi obtenue et plusieurs participants sont heureux d'avoir repris contact avec leur esprit de création. En fin de compte, certaines personnes interrogées perçoivent l'intervention comme une activité de médiation culturelle ou de mobilisation de groupe, d'autres comme un art qui réunit.

J'ai amorcé mes premières interventions en milieu de travail en 1996, le présent projet *Laissez-vous contaminer par l'art!* s'est déroulé dans le cadre de la deuxième édition du projet *Art au travail*, de l'organisme indépendant à but non lucratif *Culture pour tous*, dont la mission est de contribuer à la démocratisation de la culture au Québec. Malgré cette ouverture gouvernementale, il reste encore beaucoup d'efforts à faire pour convaincre des dirigeants d'entreprise, certains membres des différents ministères du Québec et du Canada et d'autres acteurs du milieu des bienfaits de ces projets. Je souhaite que la diffusion de cette étude permette de faciliter le rapprochement entre des artistes et des entreprises.

Mots clés : la métaphore dans la recherche, une intervention artistique en entreprise, réception participative, description ethnographique de l'expérience, le ludique dans la création

INTRODUCTION

La poursuite de ma recherche au doctorat en études et pratiques des arts me donne l'opportunité de me pencher sur l'apport social de ma pratique d'interventions en entreprises tout en poursuivant ma démarche de création d'œuvres participatives. En m'inscrivant au volet intervention du programme, je voulais orienter ma recherche principalement sur la pratique d'intervention en milieu de travail que je réalise depuis 1996.

Ce choix de projet d'études découle directement de mes expériences quotidiennes en tant qu'artiste. Je vis dans l'effervescence du monde actuel où la facilité d'accès aux moyens de communication et de transport favorise les rencontres virtuelles ou réelles, tout en repoussant les limites spatiales et temporelles. Dans ce contexte social où les technologies favorisent les échanges, je n'ai pas le goût de m'enfermer dans un atelier à gratter ma toile en solitaire. Comme plusieurs artistes de mon époque, je souhaite m'imprégner de l'énergie du monde qui m'entoure. Lors de mes projets de création antérieurs, je concevais des œuvres participatives et j'invitais les participants à y insérer un geste ponctuel. Dans le présent projet, j'élaborerai une intervention basée sur la métaphore de la contamination et adaptée au milieu de travail qui m'accueille. Je compte ensuite utiliser les résultats de cette recherche pour la matérialisation d'un projet de création. Il est certain que cette pratique d'investir des milieux de travail et d'intéresser des adultes à l'art entre dans un mouvement de médiation culturelle.

Depuis quelques années, à partir de mon intérêt pour l'art de participation, j'ai concentré mon attention sur trois mouvements s'apparentant à ma démarche d'intervention artistique, soit l'art communautaire, l'esthétique relationnelle ainsi que l'esthétique de la communication qui émerge d'une tendance de l'art Web. L'art communautaire a été développé surtout aux États-Unis et en Ontario avant de

rejoindre le Québec; il encourage la collaboration d'un artiste et d'un groupe d'individus en vue de réaliser une œuvre collective. J'ai tout de suite constaté un rapprochement entre ma pratique et ce mouvement. J'ai d'ailleurs développé cet aspect dans le cadre de mon mémoire de maîtrise en arts plastiques, déposé en 2000. J'en résume les grandes lignes dans ce texte en plus de relever quelques projets réalisés au Québec. Quant à l'esthétique relationnelle, elle émerge un peu partout dans le monde, là où la rencontre entre les « spectateurs » devient œuvre d'art. Les artistes conçoivent des manigances et impliquent consciemment ou non certains individus dans leurs jeux. Finalement, l'esthétique de la communication, en lien avec les nouvelles technologies, a attiré mon attention depuis le début de ma recherche doctorale puisqu'elle fait référence à certains artistes qui s'approprient les différents moyens de communication dont le Web.

De plus, j'ai découvert qu'en Europe certains artistes et entrepreneurs développent déjà des projets artistiques en entreprises. Quelques chercheurs de différentes universités se sont penchés sur des modèles de développement culturel pour l'Europe en 2006 et certains conférenciers du groupe de recherche sur l'artiste et l'entrepreneur, dont Norbert Hillaire, ont développé leur discours sur le phénomène de la relation de l'artiste avec l'entreprise en citant l'exemple de l'artiste Christo : ils y voient un renouvellement des relations entre les artistes et les mécènes d'entreprise. Dès que le mécénat fut initié, les collectionneurs ont acquis des objets d'art. Mais depuis plusieurs décennies, les artistes créent des œuvres qui s'éloignent de l'objet, ces dernières prenant plutôt la forme d'une installation, d'une intervention, d'une manigance et, depuis peu, d'une rencontre. Le rôle du mécène est appelé à changer, à s'ajuster à la réalité actuelle de l'artiste.

Cette mise en contexte permet de cerner la question et la problématique de ma recherche selon les particularités de l'intervention que je propose en milieu de travail. Elle permet aussi de situer l'utilisation d'un jeu électronique épisodique comme moyen de communication entre les employés et l'artiste.

Dans le cadre de cette recherche, j'ai préparé la troisième série d'interventions en entreprise en souhaitant faire participer les employés à une expérience esthétique par l'entremise d'un jeu. Pour cette intervention, j'infiltrerai un lieu de travail par des courriers, des rencontres et un jeu électronique. Je dérange ainsi les employés au nom de l'art. J'investis le lieu pendant plusieurs mois et je favorise des échanges sur l'art et sur la création. Je lance un jeu artistique dans un milieu de travail où l'efficacité est de rigueur et où le temps est compté.

Dans le contexte d'une recherche intervention au doctorat, mon premier objectif est la poursuite de ma pratique d'intervention en entreprise. Cette fois, la durée de l'expérience dans un milieu de travail prévaut sur le nombre d'entreprises visitées. Je veux rejoindre les employés de la Ville par l'entremise d'un jeu développé sous la métaphore de la contamination. Cette expérience sera probablement très différente que ce que j'ai vécu jusqu'à maintenant. En situant l'ensemble des projets antérieurs, je pourrai voir comment ma pratique artistique participative s'articule.

Dans ce contexte, je pourrai atteindre mon deuxième objectif qui est de comprendre jusqu'où ira mon action de contamination, cette volonté d'infecter le monde des affaires par un virus ludique, léger, imprévisible et coloré. Jusqu'où se répandra ce virus artistique? Est-ce que mon action changera quelque chose dans les relations de bureau? Quel sera l'effet, le prolongement de cette manipulation artistique? Ma problématique se situe donc dans les incidences de la contamination causée par une intervention artistique dans un milieu de travail et, dans le même sens, dans la réception esthétique d'une œuvre participative.

Cette pratique m'amène à vouloir inciter un groupe de personnes à entrer dans un système mis en place par l'artiste. Je me demande comment créer un climat propice à une certaine complicité avec l'artiste. En arts communautaires, les artistes développent des approches en tenant compte du potentiel créateur des participants. Par contre, dans cette forme d'art, les artistes tiennent compte également des idées du groupe dans leur démarche de création. Pour ma part, je préfère conceptualiser le projet et choisir le rôle des différents acteurs. Dans tous mes projets, je définis

d'abord les règles du jeu pour ensuite inviter le public à interagir. Je poserai donc les questions entourant cette pratique.

Les incidences de la contamination de l'intervention artistique que je propose sont directement liées à la réception participative que je veux étudier. Lors de l'intervention artistique que je fais vivre aux participants, comment peut-on qualifier cette expérience? Comment puis-je m'approprier les interventions que je provoque comme artiste? Quel sens prend l'œuvre dans une pratique d'intervention participative?

La métaphore de la contamination colore le texte tout au long de l'étude. Le discours relié à la recherche se développe parallèlement à la conceptualisation du jeu. Le vocabulaire du domaine médical se répand avec la volonté de donner à l'intervention une intention ludique. En effet, je crois que l'aspect jeu permettra de faire tomber certaines réticences de la part des employés. D'après moi, le côté ludique de la manigance facilitera mon approche avec le milieu du travail. Je pourrai le confirmer lors de l'analyse de l'intervention.

Je crois que la rencontre avec l'artiste marquera la mémoire des participants. Par contre, il est difficile de cerner l'ampleur de ce que certains participants peuvent retenir d'une telle expérience. Dans le contexte d'une recherche délimité dans le temps, je pourrai effleurer les retombées immédiates pour les répondants. Ce n'est qu'au hasard des rencontres qu'il sera possible de constater l'ampleur des répercussions pour certaines personnes.

Pour rejoindre les personnes adultes dans leur milieu de travail, j'ai également pensé me rendre sur les lieux. Je me suis vite rendu compte que les entreprises ouvertes au milieu culturel sont d'abord celles qui collectionnent des œuvres contemporaines. Par contre, ce que j'ai à offrir est très différent d'un objet d'art. Est-ce que les entreprises collectionneuses sont ouvertes à des démarches artistiques?

L'art d'intervention faisant partie de ma pratique depuis 1995, j'ai besoin d'en définir plus clairement le sens, l'image, la place et le rôle dans le monde de l'art. Je

dois également me familiariser davantage avec les différentes positions prises à ce sujet par différents théoriciens.

Les effets de la contamination d'une intervention artistique ou la réception esthétique des spectateurs ou des participants qui accueillent ou non le jeu est un aspect important de ma recherche puisque le but ultime de mon intervention artistique est d'interpeller les personnes à la rencontre et à l'action. Jusqu'à maintenant, le concept de la réception d'une œuvre a été développé dans le sens d'un ou de plusieurs spectateurs face à un tableau dans un contexte d'exposition. Par contre, lors d'une manipulation ou d'une intervention esthétique, il doit nécessairement y avoir une forme de réception plus active. Les spectateurs accueillent l'intention de l'artiste et prennent part à son développement. Cette réception participative est peu précisée : c'est là un des buts de cette recherche. L'observation et la théorisation des réactions des différents participants de l'intervention en milieu de travail deviendront des pistes de réflexion dans ce sens.

L'idée de faire appel à un jeu électronique pour attiser l'intérêt des participants ainsi que la particularité de mon intervention orientent mon propos vers des considérations ludiques. Je souhaite attirer l'attention du travailleur sur les arts par le plaisir. Le jeu demeure empreint de légèreté et de fantaisie. Il reste inoffensif pour les participants et détourne, l'espace d'un court moment, la fonction du travail vers des particularités ludiques. Dans ce dessein, j'utilise la subtilité des jeux de langage en entraînant les employés dans le double sens d'une contamination possible : le virus sera inoffensif et ludique tout en imprégnant les employés d'une expérience esthétique. La métaphore développée dans le jeu est inspirée du lexique entourant la notion de contamination dans le domaine de la santé. Celle-ci apporte avec elle des concepts comme la *culture in vitro* de l'art, les *germes artistiques* et le groupe à infecter. Ces concepts dépassent le jeu pour contribuer à expliquer la manipulation artistique que j'introduis par mon intervention.

La notion de contamination est très utilisée en médecine, mais elle commence également à trouver sens dans le domaine des communications et des

transmissions culturelles. Quelques auteurs, tels que Jean-Paul Basquiat, Christophe Jacquemin et Dan Sperber, développent une nouvelle théorie dans ce sens avec la *mémétique*. La dérive *mémétique* se définit comme le processus par lequel une idée, ou *même*, se transforme lors de sa transmission d'une personne à l'autre. Les auteurs avancent que la culture peut suivre une évolution similaire à celle de la population d'organismes vivants. Différents concepts culturels peuvent être transmis d'une génération à l'autre.

Cette thèse de doctorat en études et pratiques des arts se compose de sept chapitres regroupés en trois parties. La première partie est consacrée à l'aspect théorique de la recherche. Elle permet d'introduire les concepts abordés dans la thèse sans nécessairement approfondir chacun d'eux. La deuxième partie met en place le projet d'intervention proposé dans cette étude. La troisième partie témoigne des effets de la contamination d'un milieu de travail par une intervention artistique et décrit ainsi ma compréhension de la réception participative dans l'expérience vécue.

Le projet d'intervention que je propose dans cette étude est propre à une démarche de création personnelle. La première partie place l'intervention artistique dans son contexte face à une évolution d'œuvres participatives mais également en la situant dans le contexte artistique actuel. Le premier chapitre, détaillant la problématique et le contexte de la recherche, présente l'expérience antérieure qui m'a menée vers ce projet. J'ai également répertorié trois approches artistiques qui s'apparentent à la mienne; je les décris et j'en dégage les similitudes avec ma pratique. Étant donné que mon projet d'artiste en résidence favorise le rapprochement entre une artiste et un milieu de travail, je me suis penchée sur la tradition de mécénat et, plus spécifiquement, sur les relations entre un artiste et une entreprise. Puisque je fais vivre une expérience esthétique à un groupe d'employés réunis au nom de l'art sous le prétexte d'un jeu de rôle chapeauté par la métaphore de la contamination, certaines notions reliées à l'intervention sont primordiales. Le deuxième chapitre est donc consacré au cadre théorique de la recherche. J'y mentionne les notions essentielles au projet, soit, la réception esthétique, la tangente ludique du projet ainsi que l'approche métaphorique dans la recherche. En

somme, cette première partie contribue à placer les fondements conceptuels de la recherche qui en font sa particularité.

Par la suite, la deuxième partie se concentre sur l'élaboration de la proposition. Mon projet d'intervention artistique ayant été développé en milieu de travail dans le cadre d'un doctorat en études et pratiques des arts, il est donc structuré en deux phases : la partie création de l'intervention et la méthodologie qui l'encadre. Mon intérêt pour les relations sociales s'est accentué tout au long des différents projets d'intervention et m'a conduit vers une approche ethnographique. La méthodologie utilisée dans cette étude va dans le même sens que la métaphore. Puisque je souhaitais contaminer un milieu de travail par l'art et étudier les effets de cette infection, la description ethnographique de Laplantine (1996) m'a semblé toute désignée. Je relève donc au chapitre trois l'approche méthodologique favorisée pour ce projet. J'étudie une minisociété où je suis intervenue avec un jeu de rôle en vase clos. J'ai donc fait appel à la métaphore du laboratoire comme suite logique à la métaphore de la contamination. Au chapitre IV, je développe les détails du projet d'intervention en entreprise, son rapport avec la notion de jeu et l'utilisation de la métaphore de la contamination. J'y détaille les règles du jeu et le vocabulaire que la métaphore inspire.

Après avoir placé les fondements du projet en première partie, la deuxième partie de la thèse développe la structure du projet d'intervention pour nous conduire vers la troisième partie qui nous fera part de l'expérience esthétique vécue et de la synthèse de l'analyse.

Dans la troisième partie, j'essaie de comprendre l'aspect social de mon projet d'intervention. J'amène plusieurs petits groupes d'individus à vivre une expérience esthétique. Je nomme cette expérience comme étant une réception participative, étant donné que, par le contexte de l'intervention artistique, j'invite des employés de bureau à se joindre à moi, à participer aux différents ateliers et à laisser libre cours à leur imagination à l'intérieur des balises que le jeu prescrit. Cette dernière partie se divise en trois chapitres. Le chapitre V présente la description ethnographique du

projet, qui me permet de recueillir des faits qui m'ont semblé importants lors du déroulement des rencontres. Le chapitre VI réfère à ce que Laplantine nomme l'ethnologie et je tente d'y formuler la compréhension de cette intervention en milieu de travail et des attitudes qui se sont révélées communes entre plusieurs participants. Au chapitre VII, l'anthropologie décrite par Laplantine comme une théorie découlant de l'empirique me permet de faire le lien entre la théorie et la pratique à partir des descriptions précédentes et d'aborder ce que j'appelle la réception participative.

Finalement, lors de la conclusion, j'explique l'angle choisi pour la recherche, à savoir la résonance entre les personnes d'un milieu de travail et une artiste en résidence suite à son intervention artistique. J'invoque l'importance accordée à l'action rassembleuse de la création entre tous les participants et je résume les étapes de la recherche et mes découvertes en lien avec la réception participative. Je mentionne les démarches laborieuses pour trouver une entreprise prête à accueillir une artiste en résidence. Pour terminer, j'annonce quelques nouvelles pistes de recherche et de création.

PREMIÈRE PARTIE

LA THÉORIE SOUS-JACENTE AU PROJET D'INTERVENTION

CHAPITRE I

LE CONTEXTE DE LA RECHERCHE EN FONCTION DE LA PROBLÉMATIQUE

Dans ce chapitre, je me base principalement sur mon savoir d'expérience pour amener mon troisième projet d'interventions artistiques en milieu de travail. Je fais état de mes démarches antérieures comme intervenante dans ce lieu de travail. Je note également toutes les initiatives connexes qui ont pu influencer ce projet, soit les visites dans plusieurs écoles primaires où j'invitais tout le personnel de l'école à participer au travail d'une œuvre collective et certains projets d'artistes dans des centres d'exposition où j'incitais les spectateurs à la création.

Suite à cette prise de conscience du désir d'impliquer l'autre dans la finalité de l'œuvre, je me penche sur trois approches qui s'apparentent le plus à ma pratique, soit les arts communautaires, l'esthétique relationnelle et l'art électronique en insistant sur l'esthétique de la communication.

Je ne peux pas amener une intervention artistique dans un milieu de travail sans parler de la tradition du mécénat d'entreprise pour les arts et de leurs habitudes de la collection d'œuvres d'art. Je fais donc un tour rapide de la tradition du mécénat d'entreprise ainsi que des derniers écrits sur le sujet pour vérifier s'il y a eu, dernièrement, une certaine évolution du lien entre les entreprises et les arts visuels. Je survole également le cas de quelques firmes européennes privées qui mettent en place des rencontres entre des artistes et des employés dans leur milieu de travail. Après cette mise en contexte du projet, je marque les liens entre ma démarche d'intervention et ces approches. Finalement, je m'applique à poser la question et l'objectif de la recherche.

1.1 Le savoir d'expérience

En 1996, mon désir d'intéresser des adultes à mon travail de création a fait germer en moi l'idée de rencontres entre une artiste et des personnes adultes dans leur milieu de travail, un premier projet, *Femme en transit*, fut lancé dans deux

entreprises : Les yogourts Liberté et Gaz métropolitain. Par la suite, avec le projet *Réalité sociale*, réalisé dans le cadre de la maîtrise en arts plastiques de l'UQAM, j'ai visité quatre entreprises : les yogourts Liberté, le Cabinet de relations publiques National, la firme d'avocats Martineau Walker et les lunetteries Georges Laoun. J'y ai rencontré des employés et je les ai invités à des ateliers de création où ils participaient à l'une de mes œuvres.

Ces premières interventions en milieu de travail ont grandement influencé ma démarche de création. L'idée de rencontrer des adultes dans leur lieu de travail est venue lors des animations que j'offre depuis 1995 dans les écoles avec le programme gouvernemental *Rencontres culture-éducation*¹. Lors de ces rencontres avec des groupes d'élèves, je présentais mon travail d'artiste et j'invitais ces élèves à créer une réalisation plastique. Ces derniers démontraient toujours beaucoup d'enthousiasme à la présentation de mes œuvres et une grande motivation lors de l'atelier. Cette fascination m'a incitée à vouloir impliquer tout le personnel de l'école et, pourquoi pas, d'autres adultes en provenance de leur milieu de travail. Lors des expositions qui ont suivi, j'encourageais également la participation des spectateurs. Dans mes installations, je conceptualisais une œuvre en développement et les visiteurs participaient à sa finalisation.

1.1.1 Les premières séries d'interventions dans différents milieux de travail

La première série d'interventions avec des adultes, en 1996, s'est grandement inspirée de ce que je faisais déjà en milieu scolaire (*voir* fig. 1.1). J'ai alors élaboré une façon d'inclure tout le personnel de l'école dans une œuvre collective (*voir* fig. 1.2). Lors d'une rencontre sociale, après les heures de cours, j'invitais les enseignants, la secrétaire, la directrice et même le concierge de l'école à occuper un espace bien défini dans l'œuvre collective. En groupe, ils accumulaient et

¹ Le programme Rencontres culture-éducation permet à des artistes en art dramatique et en arts visuels ainsi qu'à des écrivains de rencontrer les élèves dans leur milieu scolaire.

organisaient des petits objets qu'ils avaient apportés. Ils les classaient par forme et par couleur et les disposaient dans des compartiments qu'ils avaient préalablement construits. Finalement, tout était fixé dans l'œuvre avec de la paraffine fondue. Lors de ces échanges régnait une ambiance de fête, de taquinerie et de jeu. C'est ce que je voulais développer dans le présent projet. L'œuvre à construire est un stratagème propice à la rencontre où la matière sert de moyen de communication et les gestes unissent les membres dans un élan de création.

Au moment des premières interventions en milieu de travail en 1996, j'ai voulu organiser des rendez-vous informels où la création individuelle était priorisée. Le projet *Femme en transit* (1996) regroupait une exposition de dix œuvres, une vidéo explicative de ma démarche et un encart de huit pages réalisé avec la collaboration de la revue *Vie des arts* à l'hiver 1997. Grâce à une bourse exploratoire du Conseil des arts du Canada, cette expérience m'a permis de tenter mes premières interventions en milieu de travail en m'inspirant du modèle du programme *Les artistes à l'école* du Ministère des affaires culturelles du Québec (voir fig. 1.3). Le projet s'est amorcé par une exposition des dix tableaux reliefs à la Galerie du Centre de St-Lambert, en janvier 1996. J'ai visité les deux entreprises en février et mars 1997. Lorsque j'ai rencontré les employés des entreprises de yogourts Liberté et de Gaz Métropolitain, je discutais avec les participants de leur interprétation et de leur réception des dix œuvres que j'avais exposées à l'avance et je les dirigeais par la suite vers un atelier de création individuelle. Leurs réalisations ont accompagné mes œuvres jusqu'à la fin du projet. Chacun a pu apporter la sienne à son domicile par après. Cette petite réalisation marquait l'événement dans leur mémoire.

Parallèlement aux interventions dans les entreprises, les œuvres que je présentais dans les centres d'artistes s'ouvraient aux gestes des visiteurs. *Trottoir de traces* (1998) (voir fig.1.6) est la première œuvre participative dans laquelle j'ai voulu impliquer le spectateur directement dans l'œuvre. Cette intervention se réalisait assez rapidement, selon le temps que chaque visiteur voulait bien y consacrer. Suite à la rencontre-échange avec les visiteurs, ceux-ci étaient invités à prendre un morceau d'argile et à le transformer à leur guise pour ensuite placer leur

pièce dans des carrés d'une grille composée d'un cadre de bois de 86 cm X 86 cm, séparé en 64 compartiments de 9 cm X 9 cm. L'œuvre entière comportait cinq grilles de ce genre. Les unités étaient disposées sur le sol, formant ainsi un trottoir de traces.

Dans la poursuite de cette idée d'œuvre en progression, *Gestes au carré* (2000) (voir fig. 1.7) a été conçue pour l'exposition *Capteur d'éphémère*, à la Galerie Verticale de Laval du 6 janvier au 20 février 2000. Cette œuvre reprenait la structure de la grille avec ses 100 cadres de bois de 10 cm X 10 cm, lesquels étaient recouverts d'une vitre enduite d'un mélange d'argile et de cendre.

La deuxième série d'interventions en 1999 fut inspirée par le travail de création que je réalisais à ce moment-là. *Réalité sociale* (1998-99) (voir fig. 1.4 et 1.5) est une série de dix *œuvres-contenants* où les employés intervenaient directement dans des niches qui leur étaient dédiées. Le cadre contenait plusieurs espaces vides où les participants pouvaient interagir. La matière passait de l'argile à une accumulation d'objets personnels. Chaque employé participant apportait un ou plusieurs objets personnels de petit format, les déposait dans une des ouvertures de l'œuvre et scellait le tout à l'aide de paraffine fondue. Les *œuvres-contenants* étaient ensuite présentées dans les différents milieux de travail en 1999 (Firme d'avocats Martineau Walker du 10 mai au 10 juin, yogourts Liberté du 13 mai au 22 juillet, Opticien Georges Laoun du 14 juin au 10 juillet, Cabinet de Relations publiques National PharmaCom du 4 au 15 octobre). Chacune des œuvres s'imprégnait du milieu dans lequel elle voyageait. Elle immortalisait les traces laissées par les participants. Les *œuvres-témoins* remplaçaient les *œuvres-contenants* au fur et à mesure que les rencontres se concrétisaient. L'ensemble des *œuvres-contenants* fut exposé à la Maison de la culture Frontenac, à Montréal, du 28 octobre au 6 décembre 1999. Tous les participants furent invités personnellement à l'exposition.

Dans mes expériences antécédentes, j'ai pu remarquer que le fait d'agir en entreprise fait en sorte que chaque employé se sent davantage concerné que si je m'adressais à la population en général. De plus, je peux compter sur l'appui du

directeur d'entreprise qui a permis cette rencontre. Ce parrainage favorise également la réponse positive des employés. Chez les petites entreprises visitées, comme les lunetteries Georges Laoun et les yogourts Liberté, les employés participaient en plus grand nombre, leur absence étant remarquée par l'employeur hôte. Il y avait dans leur contribution un peu plus que du plaisir personnel : une volonté de plaire au directeur de l'entreprise. Lors de mon passage dans les plus grandes firmes, le responsable de l'entreprise en informait ses employés par un courrier électronique envoyé à tous. C'est chez Gaz Métropolitain qu'il y eut le plus de participants. Madame Vivianne Proulx, responsable de la collection et des activités culturelles, utilisa plusieurs ressources promotionnelles : courrier électronique, lettre personnalisée, vidéo et photocopies sur du papier de couleur voyante. La répétition des messages semble avoir provoqué une curiosité qui a favorisé un bon regroupement dès la première rencontre. Le bouche à oreille des employés, entre les animations, a communiqué aux autres le goût de participer.

Inspirée par les méthodes de communication des entreprises, j'ai choisi le jeu électronique comme introduction dans le monde du travail pour ma troisième série d'interventions, faisant l'objet de cette étude, car l'ordinateur est le moyen de communication privilégié dans la plupart des entreprises. J'ai décidé de concevoir un jeu de correspondance par épisodes pour favoriser l'échange entre les employés et l'augmentation de leur intérêt sur une certaine période de temps.

1.1.2 Les autres expériences artistiques en lien avec un public cible

La réunion d'un groupe de personnes dans un lieu physique ou virtuel quelconque peut être propice à une intervention artistique puisqu'il y a un lien de confiance établi entre des personnes qui se connaissent déjà. Il s'agit alors de passer par une personne influente de ce groupe pour être plus facilement écouté des membres. Une ville ou une école peut également devenir un lieu favorable au développement d'œuvres interactives. Par exemple, en avril et mai 2004, j'ai entraîné les citoyens de la Ville de Sorel-Tracy dans un jeu de correspondance en

collaboration avec le Centre des Gouverneurs de la ville et un journal local (voir fig. 1.8 et 1.9). Tout au long d'une année, j'ai identifié des réseaux sociaux de la ville. Par un jeu épisodique mensuel, j'ai correspondu avec les citoyens en passant par le journal local. En premier lieu, j'ai choisi dix noms au hasard dans l'annuaire téléphonique de la ville. Puis, après l'approbation des personnes contactées, j'ai lancé un appel à tous par l'entremise du journal local. J'invitais tous ceux qui connaissaient les personnes nommées à s'identifier en envoyant au Centre d'exposition des Gouverneurs une photographie d'eux-mêmes et en nous décrivant en quelques mots les liens qui les rattachaient à la ou aux personnes concernées. Le mois suivant, je citais dans le journal local toutes les personnes qui avaient répondu au premier jeu. À chaque mois, les noms des répondants du mois précédent figuraient dans le journal, relançant ainsi le jeu. Lorsque l'année fut écoulée, j'ai organisé les photographies reçues en les liant en réseau avec les messages des répondants. Ainsi s'est formé un petit réseau affectif à travers les habitants de la ville.

En 2007, en collaboration avec l'artiste Christianne Baillargeon, j'ai développé le projet *L'art qui se vit, manigance artistique* (voir fig. 1.10 et 1.11). L'intention était de créer une installation interactive interdisciplinaire par laquelle le visiteur serait en mesure de faire l'expérience de la création. Par ce projet, nous voulions faire prendre conscience à chacun de la valeur qu'il a dans la société. De plus, le projet a été conçu afin de permettre aux jeunes élèves des écoles primaires de collaborer pleinement à la réalisation de l'œuvre en inscrivant leur participation matériellement par l'insertion d'un objet. Il en résulte une œuvre qui explore cette citation de Lebreton : « L'autre, tout autre, est toujours quelqu'un d'immense à côté de moi » (cité par Avan, Falardeau et Stiker, 1988, p. 42). L'œuvre proposée comportait plusieurs aspects : une installation-performance, une vidéo en direct et une en différé, un présentoir d'objets permettant l'échange entre les participants présents à l'installation et ceux qui étaient passés antérieurement, des tapis de traces accumulant les gestes de tous les visiteurs, un lieu de rencontre et des tables de travail. Elle unissait ainsi l'éphémère et le durable. D'abord expérimentée au Centre

de Diffusion et d'Expérimentation de la maîtrise (CDEx) à l'UQAM, avec les enseignants, les passants et les étudiants du milieu, nous avons ensuite visité quelques écoles primaires avec cette oeuvre. Par la suite, l'intervention est demeurée un mois au Musée de Lachine où des animateurs ont reçu d'autres groupes scolaires et des familles. Dans chaque milieu, les élèves et les participants adultes ont réalisé des objets et laissé leurs traces avec des crayons et de la peinture. Par cette installation, nous voulions créer un grand réseau d'échanges, où chacun offre un objet au suivant et en reçoit un d'une participation antérieure.

La place du spectateur est donc devenue de plus en plus importante dans mes interventions en milieu de travail et dans ma création artistique en général. Dans ces projets, mon rôle d'artiste se mêlait à celui d'animatrice pour donner lieu à des interventions où ma démarche de création s'ouvrait aux visiteurs et leur accordait une attention particulière. Dans cet esprit, j'ai entendu parler de projets d'artistes travaillant de pair avec des milieux de travail. Ayant estimé que ces projets pouvaient correspondre à ma démarche, je m'y suis grandement intéressée.

1.2 Trois approches de projets artistiques sollicitant la participation du public

Dans cette partie de la thèse, je souhaite dégager les caractéristiques ainsi que l'essence propre des mouvements suivants : les arts communautaires, l'esthétique relationnelle et l'esthétique de la communication dans l'art électronique. Le besoin de faire participer le spectateur s'accroît depuis le début des années 1960 où l'art est descendu dans la rue. Par contre, avec le développement de ces pratiques, la relation entre les artistes et les publics suit des tendances très différentes en fonction de la place et de l'importance que l'artiste accorde à son interlocuteur. D'un côté, les artistes en arts communautaires réalisent des œuvres en collaboration étroite avec une collectivité bien précise. D'un autre côté, avec l'esthétique relationnelle, les artistes établissent d'abord les règles du jeu avant d'inviter le public à se joindre à eux. Quant à l'esthétique de la communication, qui se rattache aux

arts médiatiques, l'artiste ne rencontre pas nécessairement les participants. Il crée un événement, active des circuits pour établir un lien entre les spectateurs et l'œuvre, ou entre le spectateur et l'artiste, par le biais d'outils de la communication. Sans ce lien, l'œuvre elle-même n'existerait pas.

1.2.1 Les arts communautaires

L'idée des arts communautaires a évolué depuis le début de ses premières manifestations dans les années 1960. Depuis les années 1980, ce mouvement a pris de l'expansion dans certains pays. Il est intéressant de voir comment il s'est structuré dans le cadre d'un programme développé en Ontario. Certains exemples de réalisations nous donnent l'essence même du mouvement. Évidemment, des critiques se sont prononcés sur ces pratiques. Je vous donnerai donc un aperçu de leurs propos.

Un activiste culturel allemand, Owen Kelly (1984), a écrit un livre d'analyse parallèlement à son travail dans un groupe d'arts communautaires, *Mediumwave*, à Lambeth au sud de la Ville de London aux États-Unis. Les arguments de ce livre furent d'abord développés dans deux dépliants qu'il a écrits en collaboration avec Dermott Killip, un membre de son groupe. Killip a d'ailleurs collaboré au livre pendant sa recherche. Étant lui-même un artiste d'une association des arts communautaires, l'auteur nous révèle les débuts de ce mouvement, les objectifs visés, les méthodes de travail, les difficultés à obtenir une certaine reconnaissance du milieu ainsi que les aspirations de ses membres. La maison d'édition qui l'a publié a comme mandat de diffuser des informations et des analyses de base et d'encourager des débats d'auteurs à propos de l'avenir des médias.

Kelly décrit les débuts des arts communautaires comme étant une effusion de festivals gratuits et une volonté collective de descendre l'art dans la rue. Cette ouverture de l'art va de pair avec la vogue de l'amour libre et le désir d'un monde de

paix qui planaient dans les années 1960. Plus tard, en 1968, les implications communautaires ont pris trois orientations différentes.

Premièrement, le groupe *Arts Labs* regroupait des artistes cherchant de nouvelles manières de s'exprimer et qui étaient tous concernés par la volonté de briser les restrictions dans les codes sociaux du monde des arts. Il se développe alors sur une base régulière des *Arts Labs* dans plusieurs villes, comme Brighton, Birmingham, Liverpool, Cambridge et Halifax. D'autres regroupements informels sont créés dans d'autres villes.

Deuxièmement, plusieurs artistes, désillusionnés par l'aspect limitatif des galeries d'art, descendent leurs œuvres dans la rue et dans les parcs. Pendant quatre ans, des œuvres furent présentées sur des structures démontables dans des parcs de plusieurs villes dont Chelsea, Croydon, Greenwich, Swansea, Cardiff et Camden. Des artistes internationaux, comme Robert Smithson et Joseph Beuys, créent leurs œuvres dans des endroits ouverts. D'autres encore, comme Stuart Brisley, développent des performances lors d'événements publics.

Troisièmement, des artistes engagés croient primordial l'apport des arts visuels à toutes les causes politiques et sociales. Des groupes comme *Inter Action*, *Welfare State* et *Action Space* s'opposent à la participation américaine à la guerre du Vietnam ou à l'exploration de l'espace, en particulier le groupe des *Black Panthers* en 1966, qui a adopté une philosophie révolutionnaire qui unit pouvoir, économie et culture et qui a développé plusieurs actions politiques dans les années 1960.

L'énergie qui motivait toute cette créativité était de toute évidence une volonté de sortir les œuvres des institutions et les artistes de leur atelier. Le désir des artistes de s'extraire de leur solitude et de rejoindre la société dans laquelle ils vivent se précisait.

Au cours des vingt dernières années, les arts communautaires ont évolué dans différents pays anglophones, principalement en Grande-Bretagne, en Australie et au Canada. Dans les arts communautaires, certains artistes invitent un groupe de

personnes à collaborer avec eux tout au long du processus de création d'une œuvre. Dans cette forme d'art, l'artiste prend en considération l'imagination de chaque participant et l'œuvre se crée dans un véritable bouillon d'énergie.

En Ontario, plusieurs membres du monde syndical se retrouvent associés aux arts depuis longtemps. Les mouvements syndicaux y ont été une force motrice du développement des arts communautaires. Depuis 1986, à Toronto, un festival annuel présente des artistes travaillant de concert avec des mouvements syndicaux. Connu maintenant sous le nom de *Mayworks*², ce festival a inspiré un événement semblable à Vancouver. Dès mes premières recherches lors de ma maîtrise, j'ai découvert les programmes d'arts communautaires en milieu anglophone, aux États-Unis et en Ontario.

Suite à l'ampleur de ce mouvement, le Conseil des Arts de l'Ontario publiait un manuel qui s'adresse aux artistes et aux collectivités qui s'intéressent aux arts communautaires. Il sert de guide pratique à la planification de projets. Les arts communautaires, d'après le Conseil des Arts de l'Ontario, sortent l'artiste de son isolement et le plongent parmi la société à laquelle il appartient. Le Conseil des Arts de l'Ontario voit dans les arts communautaires la possibilité d'aborder des questions sociales et culturelles en douceur, un moyen de démocratiser les arts, une approche qui favorise le mélange culturel.

Dans le guide du Conseil des Arts de l'Ontario, on parle de l'approche des arts communautaires qui unit les artistes à un groupe d'individus d'une communauté distincte dans l'élaboration d'une œuvre collective. Les artistes ont pour mandat d'amener l'ensemble de la communauté à une réalisation artistique. L'importance de l'action, en arts communautaires, réside autant dans le processus de la démarche de création que dans le produit artistique qui en résulte. Les arts communautaires se

² *Mayworks* est l'un des projets subventionnés par le Conseil des Arts de l'Ontario dans le programme *Développement des arts communautaires*. Il s'agit d'un festival annuel multidisciplinaire regroupant des événements de théâtre, d'arts visuels, de musique, de cinéma, de vidéo, de littérature et de performance. Le festival a été fondé en 1986 par le concile du travail de la métropole de Toronto et la région de York; il est devenu le plus grand festival d'arts communautaires en Amérique du Nord (Gauvin, 2000 p. 38).

distinguent des autres formes d'art par la cocréation qui unit l'artiste et le groupe, ce qui se traduit par une collaboration constante entre l'artiste et les membres de la communauté à toutes les étapes de la création, de la conception de l'œuvre à sa réalisation, mais également à sa diffusion. Comme moyen d'expression, les arts communautaires éliminent les barrières entre l'art, la société et la vie, ainsi qu'entre l'artiste et le public. Les projets mis de l'avant par leurs initiateurs touchent souvent des problèmes d'ordre social sont à l'origine d'un événement à souligner, comme le projet qu'ont développé Ann Healey et Winsom.

Dans le cadre du festival Mayworks de 1997, Ann Healey - qui travaille dans le programme de formation de la suite 75 du Syndicat des employés d'hôtels et de restaurants - a voulu développer un projet artistique avec les employés de ce syndicat en allant chercher Winsom, un artiste en arts textiles, pour répondre à son désir de réaliser des impressions sur chandail et des bannières. Ils ont conçu ensemble le projet et, par la suite, Winsom a personnalisé le projet et dirigé les opérations, ce qui amena les syndiqués à la création d'une courtepointe composée de carrés à l'image du travail de chaque individu. La collectivité a également réalisé des bannières et des t-shirts. Lors des ateliers, les employés ont développé des habiletés avec certaines techniques d'impression qu'ils ont réutilisées par la suite. Il y a là un aspect déclencheur qui entraîne une communauté à créer une œuvre et à faire appel à un artiste professionnel.

Récemment, en milieu francophone, il y a eu un début très timide de ce genre d'intervention. À Montréal, j'ai récemment découvert le programme *Levier*³ qui veut encourager des projets dans lesquels des artistes sont jumelés à un organisme à vocation sociale ou communautaire, et ce, pour une durée minimale d'un an. Le but de ce volet est d'aborder les problèmes sociaux tels que la pauvreté et la violence,

³ Depuis 2002, le Programme *Levier*, d'*Engrenage noir*, offre un appui financier aux projets des arts communautaires et aux projets d'activisme humaniste, au Québec. *Levier* a aussi pour mandat d'offrir des occasions d'échange et de formation pertinentes aux arts communautaires.

par le biais de ressources créatrices. Sous l'initiative du mouvement d'action sociopolitique progressiste *Engrenage noir*⁴, ce projet est présenté par deux artistes : Johanne Chagnon et Paul Grégoire.

Engrenage – pour aider certaines roues d'engrenage à grincer encore plus, afin de leur permettre tout de même de tourner et d'en faire grincer d'autres à leur tour; « une sorte d'anti – WD – 40 », Noir – pour ne jamais perdre de vue qu'on ne vit pas dans un conte de fées; s'afficher en couleurs signifierait donner notre accord avec la manière dont le monde tourne. (Chagnon et Grégoire, 2001)

Ce mouvement veut agir par des interventions artistiques sur les engrenages qui sont causes d'injustice sociale. Grégoire et Chagnon veulent créer des occasions de rapprocher la pratique de l'art et les groupes communautaires d'une part et, d'autre part, la pratique de l'art et l'activisme humaniste. Cette initiative est mue par le désir de supporter les individus et les collectifs qui veulent participer dans la sphère publique en tant qu'artistes citoyens engagés. Dans ces projets, l'accent est mis sur le mot « œuvre » dans le sens d'œuvrer. C'est la pratique d'un art qui recherche l'accomplissement à travers ses participants. Pour les auteurs de ce projet, les arts communautaires sont un art de relation. C'est un mélange hybride de créativité, de politique et d'organisation communautaire où les membres de la communauté deviennent des collaborateurs à part entière et des cocréateurs.

Également à Montréal, l'artiste Lise Nantel réalise des projets dans des lieux reliés au domaine de la santé. Après avoir été présenté à la Galerie Dare-Dare en 1996, sous forme d'atelier-laboratoire ouvert au public où l'artiste a pu échanger avec les visiteurs, son projet *Laboratoires sacrés* a pris place à la Maison d'Hérelle - maison d'accueil pour sidatiques - et à la Maison des naissances de Côte-des-Neiges. Sous forme d'installation, ce projet suscite un nouveau mode d'interaction que l'artiste expérimente avec un spectateur qui habite le lieu.

⁴ *Engrenage Noir* est un organisme artistique indépendant, sans but lucratif, créé en 2001 par Johanne Chagnon et Paul Grégoire. L'essence de cet organisme est née de la volonté pour les auteurs de s'impliquer socialement par le biais de la pratique de l'art.

En arts communautaires, l'artiste n'est pas isolé dans sa démarche de création. Bien qu'il soit le chef d'orchestre, il ouvre l'expérience de la création artistique à la population. Il supplante la démarche de création individuelle par une démarche ouverte tournée vers la collectivité. L'artiste est ouvert à d'autres points de vue que le sien; il est réceptif à ce que les autres apportent au projet. Est-il au service de la communauté ou essaie-t-il simplement d'entrer en relation avec une partie de la société à laquelle il appartient?

Il y a plusieurs approches des arts communautaires. Chaque artiste, de pair avec le groupe qu'il accompagne, adapte les processus à ses aspirations ainsi qu'aux besoins du groupe.

1.2.2 L'esthétique relationnelle

Plusieurs ouvrages ont été publiés sur l'esthétique relationnelle au cours des dernières années et, parmi ceux-ci, *Pratiques contemporaines, l'art comme expérience* (1999), amène l'idée que les artistes réaménagent ce qui les entoure. Les auteurs, Paul Ardenne, Laurent Goumarre et Pascal Beausse, ne proposent plus d'objets d'art, mais des processus, des propositions de situations à expérimenter en commun. D'après les auteurs, l'art devient essentiellement une expérience sociale.

Un deuxième ouvrage, d'une édition française, nous plonge au cœur du sujet par son titre : *Esthétique relationnelle* (2001). Son auteur, Nicolas Bourriaud, se penche sur l'engouement actuel pour l'interactivité. Il a suivi plusieurs artistes européens dans leur démarche de création et a écrit quelques catalogues d'exposition sur ce genre de travail.

Une troisième publication, *Les commensaux* (2001) découle d'un intérêt commun de la part des artistes et d'un centre d'exposition. En effet, la Galerie Skoll a reçu pour la programmation de l'année 2000-2001 plusieurs dossiers d'artistes

traitant de différentes problématiques autour de la relation créée par l'art. La galerie a donc fait de cette problématique son champ principal pour ses expositions. Patrice Loubier et Anne-Marie Ninacs ont dirigé un ouvrage qui a présenté ce corpus d'expérimentations.

Ces auteurs m'ont été d'une grande utilité pour essayer de cerner ce qu'on entend par esthétique relationnelle. Le concept de relation comme œuvre d'art est récent. Pourtant, Bourriaud nous rappelle que la relation a toujours fait partie intégrante des arts. L'objet prend naissance d'abord dans l'intention de l'artiste avant de se matérialiser de ses mains. Mais pour devenir objet d'art, il doit nécessairement passer par la réception d'un certain public, aussi limité soit-il. Donc la relation est à l'origine de toute œuvre d'art. Bourriaud nous dit que les œuvres d'art ont toujours eu un pouvoir rassembleur. « L'une des virtualités de l'image est son pouvoir de reliance » (2001, p. 15, 16).

L'œuvre de Duchamp et son concept de rendre des objets utiles inutiles en leur donnant le statut d'objet d'art - comme dans ses ready-mades – de même que la dématérialisation de l'art qui a suivi, ont ouvert la porte aux approches comme celle de l'esthétique relationnelle. Les œuvres de Duchamp ont exercé tout un revirement de notre conception de l'œuvre d'art. Olga Kisseleva (1998) reconnaît également qu'une des transformations les plus importantes que Marcel Duchamp a engendrées est le déplacement de l'attention de l'œuvre vers l'intention de l'artiste et son processus.

D'après Kisseleva, l'artiste d'aujourd'hui s'éloigne encore davantage de l'artisan et de la matière que lorsque l'art s'est distingué de l'artisanat. L'objet d'art peut être cueilli directement dans le quotidien ou prélevé dans le monde industriel. L'intention de l'artiste prend alors toute l'importance. De toute manière, je crois que, pour devenir œuvre, l'objet a besoin non seulement de la présence de l'artiste, mais d'un contexte et d'un propos. Le lieu et le temps deviennent des éléments cruciaux dans la reconnaissance de l'œuvre d'art.

Avec l'esthétique relationnelle, les artistes ont poussé l'idée que Duchamp avait initiée en avançant que le spectateur complète le *coefficient d'art* d'une œuvre qui se présente comme un interstice social. D'après Kisseleva (1998), tout au long du XX^e siècle, les artistes accordaient une place toujours plus importante à la participation du spectateur : « L'œuvre est devenue un tissu de relations dont le spectateur représente un pôle essentiel » (p. 33). En fait, l'esthétique relationnelle se situe dans la poursuite logique de la pensée qui redéfinit l'importance du spectateur dans l'œuvre autant que dans la poursuite logique de l'intention de l'artiste, contrairement à l'objet d'art qui se détachait de son créateur, de son intention et des marques laissées par le travail manuel pour ainsi s'élever au niveau de chef-d'œuvre immortel né d'un génie, presque d'un dieu. D'après Kisseleva, la participation du spectateur est devenue un élément dominant dans l'art contemporain, à un tel point que certains artistes en font la matière première de leurs œuvres.

Cet aspect rassembleur de l'œuvre prend encore plus de sens dans les grandes villes. Bourriaud voit dans l'urbanisation un accroissement des échanges sociaux. Il constate que la proximité des individus devient une préoccupation des sociologues et des sciences humaines. Mais la proximité et la rencontre ne vont pas nécessairement de pair. Nous remarquons que plusieurs personnes demeurent dans un même quartier sans jamais se rencontrer. L'ironie du sort veut que, plus les villes sont grosses, avec l'étalement urbain, moins les gens se connaissent et se fréquentent. Vivre dans une grosse ville est très impersonnel, contrairement aux petits villages où tout le monde se connaît, se fréquente ou s'espionne. C'est plutôt l'occasion qui favorise les rencontres : une tempête de neige, une crise de verglas, des enfants qui pratiquent le même sport, des cérémonies religieuses, les associations de tout genre, etc. Dans ce contexte, les pratiques esthétiques deviennent une occasion de rencontre.

Selon Yves Michaud (2003), l'œuvre s'efface pour laisser place à l'expérience, l'objet se volatilise au profit d'une qualité esthétique vaporeuse. L'auteur ajoute que ces facteurs relationnels et d'implication interactive forcent l'artiste à développer une connivence et une proximité avec la publicité. D'après lui, les artistes empruntent

tous les moyens et toutes les méthodes de la publicité : petites annonces, affiches, panneaux publicitaires urbains.

Des artistes distribuent des tracts aux sorties de métro, louent ou se font offrir des emplacements publicitaires sur le mobilier urbain, inscrivent des slogans hermétiques sur des panneaux d'affichage lumineux, achètent de l'espace publicitaire dans les journaux, laissent des messages sur des répondeurs ou des messageries, se transforment en hommes-sandwichs pour promouvoir leur production, collent ou déposent des flyers dans les cabines téléphoniques, envoient du spam électronique, rédigent de vrais ou faux books de presse, se promeuvent comme des lessives, donnent des conférences de presse. (Michaud, 2003, p. 40)

Michaud en conclut que nous avons quitté l'objet d'art pour nous installer dans une expérience qui nous distrait, dans une relation. Il termine en disant que tout cet art à l'état gazeux doit être encadré dans un rituel, un vernissage par exemple, qui nous permet d'identifier qu'il y a expérience esthétique.

Patrice Loubier (2001) ajoute que la notion de jeu est un aspect important des pratiques en esthétique relationnelle, un jeu social où l'artiste pose ses règles. L'artiste met en place un jeu ou un tour qui parfois échappe au participant. Dans son processus de création, l'artiste établit les règles d'interactivité. Il décide de l'ampleur de liberté qu'il laisse au spectateur. En fait, pour lui, l'œuvre devient un jeu de société. L'artiste en est l'investigateur et le spectateur devient un joueur plus ou moins conscient d'entrer dans un jeu en franchissant l'entrée d'une galerie, par exemple, ou encore, tout simplement, en discutant avec Devora Neumark qui tricote. *Présence* est une performance où l'artiste change de couleur de laine à chaque fois qu'un passant lui adresse la parole, les participants ne sont pas conscients de leur influence sur le tricot de l'artiste. Neumark s'intéresse aux gestes ordinaires qui impliquent une interaction directe avec les individus qui choisissent d'y participer. Pour plusieurs artistes comme elle, le plaisir des participants devient un élément essentiel à la réussite de « l'œuvre ».

Avec l'esthétique relationnelle, les artistes utilisent parfois des médiums déjà existants, comme les panneaux publicitaires et les technologies de communication entre autres. L'œuvre prend forme par les règles de jeu émises par l'artiste, mais

surtout par l'entrée en jeu des spectateurs. En esthétique relationnelle, le spectateur agit comme activateur de l'œuvre. Sans sa présence, l'œuvre demeure une intention artistique.

Quelques théoriciens se sont penchés sur cette notion d'art du citoyen que l'on retrouve dans les arts communautaires et dans l'esthétique relationnelle, entre autres, l'auteur Henri-Pierre Jeudy, qui est sociologue et chargé de recherches au Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS). Il s'est engagé dans une réflexion épistémologique sur les sciences sociales et sur les questions d'esthétique intégrée au quotidien. En 1999, Jeudy publiait son ouvrage, *Les usages sociaux de l'art*, où il traite de la question de l'utilité sociale de l'art. Son postulat de base est que la liberté de création de l'artiste est brimée par un système économiquement autoritaire qui veut légitimer l'argent donné aux artistes.

Henri-Pierre Jeudy s'offusque du glissement du champ culturel de l'art dans celui du social. Depuis Duchamp et ses ready-made des années 1920, l'idée de l'inutilité de l'art a pris tout son sens. L'auteur constate qu'en donnant le titre d'œuvre d'art à un objet usuel détourné de sa fonction initiale et exposé dans une institution légitimée du milieu de l'art, Duchamp a dévié le rôle de l'artiste créateur d'un objet vers celui de l'artiste initiateur de sens. L'artiste n'a même plus à transformer la matière pour créer un objet d'art. La culture est maintenant liée à la vie elle-même, aux objets du quotidien. Le souffle de l'objet d'art ne découle plus de ses mains de maître, mais de sa volonté d'artiste. Cette conception de l'œuvre d'art n'est pas accessible à l'ensemble de la population, ce qui a favorisé un élitisme de la réception artistique réservé aux professionnels du milieu de l'art. Pour redonner une valeur publiquement acceptable à l'art, l'auteur croit que le gouvernement a souhaité rendre l'inutile utile par l'action sociale en subventionnant ces formes d'art. D'après Jeudy (1999), les artistes deviennent des travailleurs sociaux et l'art un ustensile politique dans une « culture sparadrap » (p. 116). Jeudy perçoit ces pratiques comme très limitatives pour l'artiste qui devient médiateur social. Il y voit une référence à l'art civique et à l'éducation populaire. D'après lui, l'artiste devient au

service de la communauté, même si plusieurs artistes se servent de cette tribune pour dénoncer le gouvernement dans plusieurs dossiers.

Dans cet ordre d'idées, une étudiante à la maîtrise en études des arts, Geneviève Fullum-Locat (2007) se penche sur la relation sociale s'installant dans les œuvres relationnelles de l'artiste Sylvie Cotton. Fullum-Locat retrace cinq des œuvres de Sylvie Cotton et interroge seize participants sur le vécu de leurs expériences. Plusieurs extraits de leurs rencontres se retrouvent textuellement dans son ouvrage. L'auteur nous décrit comment les participants ont construit l'œuvre avec l'artiste à travers l'expérience vécue et comment ils ont été touchés par le sujet de celle-ci, tantôt en collaborant au *Théorème des Sylvie* (2001) ou en se lavant les mains dans de l'eau que l'artiste allait boire, dans le projet *Altérité* (2002). Pour chaque événement, les commentaires des participants sont directement reliés à l'expérience. Ils ont vécu l'œuvre plutôt que de la regarder. Une constante se retrouve dans les propos de Fullum-Locat par le fait que l'ensemble des participants se sont découvert des affinités entre eux pendant l'expérience, liens qui sont restés éphémères, le temps de la rencontre.

Mais la coupure entre l'esthétique relationnelle et les arts communautaires n'est pas aussi nette qu'on ose le croire. Raphaëlle de Groot, citée dans *Les commensaux* comme faisant partie des artistes de l'esthétique relationnelle, frôle de très près les arts communautaires par la nature de ses projets. Même si les individus participent à l'œuvre, celle-ci n'est aucunement collective mais plutôt une accumulation par l'artiste d'éléments individuels et d'artefacts de l'expérience. Un de ses projets, *Dévoilements* (1998-2001), présenté à la Galerie *Occurrence* en décembre 2000, faisait appel à la participation d'une communauté religieuse. En mai 1998, Raphaëlle de Groot réalisait un projet de recherche au Musée des Hospitalières de l'Hôtel-Dieu à Montréal. Les 72 dessins présentés dans l'exposition furent réalisés par les sœurs de la maison mère qu'elle a rencontrées une à une. Raphaëlle de Groot amène les religieuses à dessiner à l'aveugle une figurine pendant qu'elle dessine leur portrait à l'aveugle également. Les dessins demeurent la propriété de l'artiste, elle les expose en série et ses dessins sont associés à ceux

des sœurs en correspondance avec les rencontres. Au Centre d'histoire de Montréal, lors d'un autre projet, Raphaëlle de Groot signe l'exposition *Les plus que parfaites. Chroniques du travail en maison privée 1920-2000* (1999-2001). Cette exposition met en évidence le travail des aides ménagères des années 1930 à Montréal. Elle rencontre personnellement une trentaine de ces femmes. Elle retrace la chronique du travail en maison privée. Dans sa démarche d'artiste, Raphaëlle de Groot fait réaliser des poupées représentant des domestiques à un groupe d'aides familiales membres de l'Association des aides familiales du Québec (AAFQ). Dans une cérémonie, chacune des aides domestiques a ensuite déposé sa poupée devant une des maisons qui ont fait appel aux premières domestiques au début du siècle dernier. L'artiste a documenté ce projet : l'accumulation de traces, l'enregistrement de certains témoignages et la documentation font partie de son œuvre présentée au Centre d'histoire de Montréal.

Raphaëlle de Groot œuvre au cœur d'une communauté, en valorisant ses sujets, mais l'intention et la recherche demeurent celle de l'artiste. Dans les arts communautaires, l'œuvre se fait en collaboration avec un groupe d'individus. Toutes les personnes impliquées dans le projet ont droit à leurs opinions; elles participent activement à toutes les étapes du projet. L'œuvre n'appartient pas à l'artiste mais à toute la communauté. L'artiste est là comme chef d'orchestre. La différence entre le travail de Raphaëlle de Groot et les arts communautaires est très subtile; elle est dans l'intention et dans la démarche de l'artiste.

1.2.3 L'esthétique de la communication

Nous avons constaté que la notion actuelle d'esthétique a fait dévier l'objet d'art vers l'intention de l'artiste. Nous avons aussi déjà observé une dématérialisation de cet objet d'art. Avec l'électronique, en plus de s'éloigner de l'objet, l'œuvre prend une distance avec les lieux de diffusion conventionnels. L'artiste crée avec ce qui

l'entoure. L'utilisation de l'ordinateur et d'Internet comme moyen d'expression est donc une suite logique à l'évolution de l'art.

J'ai consulté plusieurs auteurs pour cerner ce qu'on entend par une esthétique de la communication. L'artiste Fred Forest (2003) en est l'initiateur; il nous en donne la définition dans un article du livre d'Annick Bureau et Nathalie Magnan. Ces deux auteurs ont réuni plusieurs spécialistes pour l'écriture de leur livre consacré à l'art électronique. Annick Bureau (2003) y développe ce qu'elle entend par œuvre électronique. François Denis (2006), pour sa part, nous indique le début de l'intelligence artificielle et de l'ordinateur. Philippe Pasquier (2005) voit l'artiste comme un scientifique. Fanny Georges (2004) nous apporte un aspect important de l'intelligence artificielle où l'artiste construit le sens d'une œuvre interactive à partir des réseaux qu'offre le Web. Louis-José Lestocart (2007) amène la notion de communication.

L'art électronique exprimé selon Annick Bureau est un univers artificiel et invisible (1994). Le livre qu'elle a dirigé avec Nathalie Magnan, *Connections, art, réseaux, média* (2003) est un recueil de textes sur les questions entourant l'art électronique. Selon les auteurs, pour plusieurs œuvres électroniques, il est nécessaire de les expérimenter ou de les vivre. Annick Bureau les considère comme des œuvres vivantes.

Dans la publication, *Connection, art, réseaux, média* (2003), Fred Forest développe un chapitre sur l'art de communication. D'après lui, l'esthétique de la communication est une esthétique d'événement présentée comme un flux dynamique et vivant. Il ajoute que cet événement se déroule toujours en temps réel à travers un dispositif technologique capable d'établir une communication entre différentes personnes vivant dans des espaces lointains. D'après Forest, le but de l'esthétique de la communication est de nous faire prendre conscience que tout notre système de perception est atteint par notre pratique de la communication. Les artistes de l'esthétique de la communication prônent une esthétique de relations et d'échanges. Forest ajoute que l'important dans cette esthétique de la communication

est l'activation du circuit; c'est une mobilisation d'énergie entre une action au présent et une simultanéité qui oublie la distance. L'esthétique de la communication c'est une esthétique qui se vit :

Mais l'esthétique de la communication transforme le terrible en sereine contemplation, elle redonne à la technique une subtile spiritualité intellectuelle et charge ses événements d'un sentiment du sublime infiniment plus pénétrant que celui du beau qui naît des « Formes » et des « objets esthétiques ». (Forest, 2003, p. 222)

Pour Forest, l'artiste de l'art de communication est un émetteur de messages; il active la communication. Dans cette optique, l'artiste est producteur de sens comme par le passé mais, par contre, il passe par un autre médium. L'artiste devient alors, selon Forest, un « opérateur social » (p. 229). Pour Forest, l'artiste introduit sa propre vision des choses, des signes à travers différents médias de communication : journaux, radio, télévision, téléphone, etc. C'est dans l'espace de l'information qu'il introduit et installe ses propres symboles.

Dans le « Manifeste V art sociologique » publié le 7 février 1980 par le journal *Le Monde*, il est question du concept de relation parmi les trois concepts de base en fonction desquels l'artiste oriente sa démarche. « L'œuvre comme structure ouverte introduit aléatoire et participation du public dans des processus de communication interactifs » (Forest, 1980, p. 12). Dans le même document, Forest qualifie l'artiste de prestataire de services, où l'artiste ne s'impose plus, mais laisse le champ ouvert au spectateur. L'auteur voit ce nouveau rôle comme une suite logique de l'évolution de la société qui passe d'une société de production à une société d'échanges (1983, p. 13).

L'esthétique de la communication se conjugue avec l'art électronique. La possibilité de communication exceptionnelle et d'existence virtuelle qu'offre l'ordinateur ne connaît pas de distance. Cette machine intelligente offre une grande liberté d'échanges entre les internautes qui en profitent parfois pour détourner leur vraie identité. Ce n'est pas surprenant que des artistes comme Fred Forest se soient

emparés de ce moyen de communication dans leurs créations d'œuvres événements.

L'art électronique amène l'idée d'intelligence artificielle, avec l'utilisation de la *machine intelligente* que devient l'ordinateur. François Denis, dans le cours qu'il développe sur l'intelligence artificielle, considère intelligente une machine si elle modélise et reproduit le comportement d'un être humain.

Sur le plan historique, Denis nous rappelle que la première machine qui a assisté le savoir humain est une calculatrice construite par l'Allemand Wilhelm Schickard en 1623. Il nous fait remarquer que le lien entre l'intelligence artificielle et la logique mathématique date de plusieurs décennies. Jusqu'au milieu du XIX^e siècle, la logique s'expliquait par la philosophie, avec Aristote en tête et, par la suite, avec Auguste De Morgan (1806-1871), mathématicien britannique, et George Boole (1815-1864), mathématicien de l'Université de Queen's College de Cork, en Irlande. Ces derniers démontraient que la logique, déjà présentée par Aristote, pouvait être transcrite en équations algébriques. Par contre, selon Denis, c'est Alan Mathison Turing, mathématicien britannique du XX^e siècle, qui fut l'un des principaux pionniers de l'intelligence artificielle. Il est considéré comme l'un des pères fondateurs de l'informatique moderne. Il élaborait le tout premier langage de programmation avec le Mark 1 dans les années 1950. Avec l'avancement technologique, il est tout à fait normal que des artistes aient perçu le potentiel du langage informatique dans la réalisation d'œuvres actuelles.

Fanny Georges (2004) voit le rôle de l'intelligence artificielle dans la construction de la signification d'une œuvre interactive. Elle remarque que la communication assistée par ordinateur amène les individus à se créer une représentation d'eux-mêmes, quelquefois différente de leur propre identité. Cette liberté d'échange pousse l'internaute à expérimenter plusieurs personnalités. Ce jeu de rôle provoque, d'après Georges, une prise de conscience existentielle de sa relation à l'autre. Dans les échanges virtuels, le contenu de ceux-ci vient de l'être humain, mais Georges nous fait remarquer que les gestuelles, le mouvement et

l'apparence du corps, le ton et l'intonation de la voix qui sont propres à la communication, sont remplacés par une police de caractères, une couleur ou un rythme de discussion conditionnés par les fonctionnalités techniques mises à la disposition de l'utilisateur par le logiciel. En somme, la manière de communiquer, de se présenter et d'interagir entre les internautes montre un autre côté des individus qui s'éloigne de leur image corporelle pour rejoindre leur côté plus cérébral. En conclusion, pour Georges (2004), « expérimenter d'autres soi-même, d'autres parties de soi qui n'ont pas place dans la vie quotidienne permet à l'utilisateur de mettre en scène sa propre catharsis » (p. 3).

L'œuvre est construite de différentes manières sur le réseau informatique, dans le courrier électronique ou à travers la multitude de programmes informatiques. L'œuvre est également diffusée sur le Web. Comme Bureau et Magnan (2003) le décrivent dans leur livre, tout se passe d'écran à écran, d'une interface à l'autre (*ibid.*, p. 18). Selon elles, l'œuvre devient un moyen de communication entre des individus. D'après Roy Ascott, un des auteurs invités de ce livre, dans une œuvre électronique le sens de l'œuvre se trouve davantage dans l'interaction entre l'observateur et le système mis en place par l'artiste, dans l'état de flux relationnel. Bureau (1994) va plus loin en avançant que l'art électronique devient un « art pour chacun », visité sur chaque écran d'ordinateur, un « art privé » qui devient, avec les réseaux, un art collectif. Donc, la réception de l'œuvre prend tout son sens. Avec son écran, l'internaute permet l'existence de l'œuvre électronique. Cette culture électronique permet, d'après Ascott, une communion des esprits entre les internautes et l'artiste : « nous ne pensons, nous ne voyons, nous ne ressentons pas de manière isolée » (Ascott dans Bureau et Magnan, 2003, p. 173). La grande difficulté de l'art électronique, d'après les auteures, c'est la constante progression des systèmes, rendant les œuvres électroniques rapidement dépassées.

Louis-José Lestocart, critique d'art et de cinéma, nous amène cette notion de communication que nous retrouvons en informatique. C'est vers la fin des années 1970 que naît l'idée d'un art en espace partagé avec la participation du public (Lestocart, 2007). En 1977, il y eut des expériences de danse interactive par satellite

en couplant des images vidéo. Cette expérience initiée par Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz⁵, fondateurs de *l'Électronique Café International*, favorisait la participation de plusieurs personnes dans différents lieux. Fred Forest⁶ a fait plusieurs expériences depuis les années 1970 par le biais du téléphone, premier média de communication de masse : *Le Capitole* (1972); *Sculpture téléphonique planétaire* (1985); *Le Robinet téléphonique* (1992). En 1983, il a créé avec Mario Costa le Groupe International de Recherche de l'Esthétique de la Communication. Cette pratique artistique fait suite au Collectif d'art sociologique⁷, de 1974 à 1980. Forest a publié le *Manifeste de l'esthétique de la communication* en même temps qu'il terminait sa thèse en 1985.

Dans les années 1990, un autre degré de communication est franchi vers une spatialité augmentée, selon Lestocart, et une création partagée à l'échelle planétaire. Don Foresta crée un projet d'*Artistes en réseau* (1992) dans lequel il établit des installations interactives par ordinateur, entre des écoles d'art et des artistes indépendants, qui portent sur la recherche de nouveaux modes et langages de communication à distance.

Selon le groupe International de Recherche de l'Esthétique, l'objectif de l'esthétique de la communication est de nous rendre conscients de notre rapport aux nouvelles technologies et aux moyens de communication alors que la société de l'information modifie notre rapport à la réalité, à la notion de temps et d'espace.

⁵ De 1975 à 1977, les artistes américains Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz développèrent une série de projets en utilisant des satellites.

⁶ « Dès le milieu des années 1960, Fred Forest oriente sa pratique artistique vers le champ des nouveaux médias et des technologies de la communication. Pionnier de l'art vidéo en France, il conçoit dès 1968 des environnements participatifs et interactifs en utilisant des dispositifs associant informatique et vidéo. Tour à tour, il intègre à ses œuvres et actions la presse écrite, la radio, le fax, le minitel, le téléphone, l'ordinateur, les écritures électroniques, la robotique, les réseaux télématiques et, aujourd'hui, Internet » (Wikipédia, l'encyclopédie libre, 2007). Il faut savoir que Fred Forest a été Contrôleur des Postes et des télécommunications en Algérie de 1954 à 1970 (Forest, 2004).

⁷ L'art sociologique est un mouvement artistique développé à partir de 1971 à Paris, par Hervé Fischer, Fred Forest et Jean-Paul Thénot. Ils ont fondé en 1974 le Collectif d'art sociologique.

Ce que l'artiste de la communication vise à exprimer par ses actions, c'est que nous sommes situés au centre d'un processus global d'information et que son fonctionnement complexe place l'individu dans une position inédite où il se voit contraint de découvrir et d'inventer les nouvelles formes de régulation avec son milieu. (Forest dans Bureau et Magnan, 2003, p. 249)

Dans son livre *Un pionnier de l'art vidéo à l'art sur internet*, Fred Forest (2004) présente quelques exemples de ces interventions. Avec son œuvre *Space-Média*, Forest effectua une série d'interventions sur des supports médiatiques. Comme premier contact avec le public, il a demandé au journal *Le Monde* de laisser un espace rectangulaire libre dans l'édition du 12 janvier 1972 pour que les lecteurs puissent s'exprimer et retourner le tout à la maison d'édition. Dix jours plus tard, il a interrompu 60 secondes d'antenne au journal de midi d'une chaîne de télévision pour faire un suivi sur l'événement. Par la suite, il a exposé les huit cents réponses reçues dans plusieurs lieux. Il s'en est suivi plusieurs interventions dans la presse écrite, la radio et la télévision de divers pays. Par ce concept artistique, l'artiste a tenté d'établir une relation interactive avec le public en passant par une provocation médiatique.

La pratique de l'esthétique de la communication n'est pas si différente de celle de l'esthétique relationnelle. Il y a certainement des similitudes entre toutes les pratiques d'art participatif. Le fait d'élaborer séparément sur ces tendances ne veut pas dire qu'elles sont cloisonnées. D'ailleurs, les artistes se préoccupent rarement d'appartenir à tel ou tel mouvement, ce sont les théoriciens qui utilisent ces étiquettes pour illustrer leurs propos.

1.2.4 Les liens entre ma démarche et ces trois approches

Par le projet d'intervention en entreprise que je développe depuis 1996, je souhaite activer la participation d'un groupe cible et créer une rencontre au nom de l'art. Je veux interpeller l'ensemble des employés d'une entreprise et les intéresser à ma démarche de création. J'envisage d'attirer leur attention par l'entremise d'une correspondance électronique et d'un jeu de contamination.

Je cible une entreprise comme lieu d'intervention, surtout pour le bassin de population bien structuré qu'elle possède et les moyens de communication simples, efficaces et facilement accessibles qu'elle me procure. De plus, je choisis un milieu de travail pour apporter un élément nouveau à la collection d'entreprise. L'entreprise collectionneuse invite ainsi un artiste à agir à l'intérieur de ses murs plutôt que de simplement les décorer, par exemple.

Dans la spécificité de mon approche, la volonté d'une démarche de création ouverte à un groupe d'individus rejoint les arts communautaires. L'intervention fait appel au savoir-faire et à la capacité de création des personnes en place. Ma pratique suit la volonté des arts communautaires de sortir d'une démarche en atelier pour l'ouvrir à la société qui l'entoure. Par contre, je ne souhaite pas palier à des injustices sociales ou à une cause quelconque, je souhaite simplement rejoindre des personnes adultes, là où elles se trouvent et vivre avec elles une expérience de création. Toutefois, l'acte de création devient un prétexte à la rencontre et rejoint dans l'essence de son activité la façon de faire de l'esthétique relationnelle. La rencontre est au centre de ma pratique d'artiste, les traces de cette rencontre deviennent des signes : un modelage d'argile, des objets déposés dans une case, des traces sur de l'argile, des messages écrits ou des photocopies transformées par des participants. Je demeure l'initiatrice du jeu social où je pose mes règles et je décide de la liberté laissée aux spectateurs. L'intention est de réunir plusieurs personnes et de leur faire vivre une expérience esthétique⁸. Finalement, les moyens pour y parvenir - en passant par le courrier électronique des employés de l'entreprise et en développant un jeu électronique par épisode, déployés dans cette intervention artistique - touchent à l'esthétique de la communication.

L'idée proposée par Georges (2004) d'entrer dans une identité différente pour se permettre d'agir autrement, l'espace d'un moment, et de prendre conscience de

⁸ Dans ce contexte précis de création, une expérience esthétique se définit pour moi comme une manigance artistique : c'est-à-dire, une rencontre provoquée par l'artiste entre des individus pas nécessairement reliés au monde de l'art, qui se retrouvent ensemble pour discuter d'art et vivre un atelier de création.

sa propre réalité fait partie des effets de l'intervention que je propose. Le jeu électronique et le site Web devraient favoriser un espace partagé entre tous les participants, comme le souligne si bien Lestocart, puisqu'ils diffuseront ce que les concurrents produiront longtemps après l'intervention. Le site proposé permettra également d'éliminer les limites de diffusion des gestes des participants en oubliant les distances entre les visiteurs du site et en rendant l'accès aux réalisations en tout temps.

Tout en entrant dans le cyberart et dans l'esthétique de la communication par le jeu électronique, mon projet d'intervention dépasse l'étape virtuelle par le désir de rencontre avec les personnes du milieu. Le jeu électronique attire l'attention des employés, stimule leur intérêt et les informe sur l'horaire des rencontres. Par la suite, la rencontre dans un atelier de création est primordiale. L'intervention passe continuellement du virtuel au réel.

La relation des individus dans l'organisation sociale est au cœur de mon propos artistique. Le milieu de travail offre un laboratoire exceptionnel où chaque individu est défini par son titre et par son rôle au cœur d'une société extrêmement organisée. À la maîtrise en arts plastiques, mon projet d'intervention abordait la classification de chaque individu en catégories sociales⁹. Les participants intervenaient matériellement dans les niches des dix *œuvres-contenants* que j'avais réalisées. Chacun occupait *l'espace social* qu'il avait choisi. Dans le cadre du projet d'intervention que j'élabore présentement, je me penche plus précisément sur l'organisation sociale des individus en réseaux. Chaque individu fait partie d'un engrenage social qui lui accorde une place précise dans la société. Son titre définit son rôle social, autant au travail que dans sa vie privée.

⁹ « Depuis quelques temps, mes œuvres se retrouvent compartimentées. Des cases ordonnées s'alignent sur la surface de l'œuvre. Nous sommes tous numérotés. Même le temps s'emprisonne dans une grille horaire. Cette manie collective nous poursuit jusque dans notre quotidien. Dans nos maisons, les objets sont catalogués, chacun y trouve sa place. Chaque individu aspire à un rang social. Y a-t-il une limite à cette catégorisation? Est-elle dangereuse ou sécurisante? Choisit-on sa case? » (Gauvin, 2000, p. 67)

En milieu de travail, j'ai accès à cet engrenage avec toute sa hiérarchie sociale. Le jeu de création que je propose veut unir les êtres dans leur ressemblance existentielle. Les différences se glissent dans leur relation avec l'autre, à travers leurs expérimentations de l'amitié, de la collaboration, de l'amour et de la recherche de leur identité. Le nom de plume que les personnes se donnent dans l'intervention me permettra de faire oublier la hiérarchie professionnelle et l'échelle sociale, et de rejoindre plus facilement l'esprit créateur des personnes dans une sphère ludique privilégiée.

Le choix d'agir dans une entreprise est également lié au désir d'inscrire le projet d'intervention dans la longue tradition de la collection d'entreprise tout en changeant les règles d'acquisition pour celles de parrainage ou de commandite d'événements. Les possibilités d'action du projet dépassent largement la décoration des murs de l'entreprise. L'intervention sensibilise les personnes participantes à l'art actuel, à la démarche et aux méthodes de travail de l'artiste, à ses intentions et à sa sensibilité. Le fait d'aller chercher un public spécifique dans un lieu autre que les lieux institutionnels et le fait que ce lieu soit un milieu fermé avec des moyens de communication efficaces devraient favoriser un meilleur échange et une compréhension plus humaine entre un artiste et un public qui n'est pas nécessairement habitué aux arts actuels. Ceci nous amène à aborder dans la section suivante, la relation qui a pu s'établir entre un artiste et son mécène dans un contexte d'entreprise.

1.3 La relation entre un artiste et une entreprise

La relation entre un artiste et une entreprise est très récente au Québec; elle s'est affirmée davantage dans les années 1980. Par contre, le lien entre un artiste et une personne de son entourage qui croit en son talent et qui l'encourage est très ancien et date de la préhistoire.

Depuis le début de la vie en société, certains « artistes » ont développé leurs talents grâce à d'autres personnes de leur entourage qui les accompagnaient dans leur création et qui défendaient leur travail. Rémo Vescia (1996) avance l'idée que le mécène date de l'âge des cavernes, où quelques membres du clan protégeaient les fresques qu'un des leurs avait exécutées dans la grotte. Selon Vescia, déjà responsable et solidaire, l'homme portait en lui « des préoccupations de nature transcendante » (*ibid.*, p. 17). L'auteur croit que c'est à cette époque que nous devons voir l'origine du geste gratuit du mécène, dans cette aide spontanée, cette assistance à son prochain, soit un acte de fraternité humaine.

1.3.1 Le début du mécénat

Vescia (1987) nous rappelle que le mot mécène vient d'un ministre conseiller d'Auguste, Caius Cilnius Maecenas de l'an 69 avant Jésus-Christ, qui protégeait les poètes en particulier. Horace l'a immortalisé dans ses odes. Il était issu d'une noble famille étrusque et ami de l'empereur. C'est Michel de Montaigne, philosophe humaniste du XVI^e siècle, qui le fit connaître sous le terme de *mécène* et, depuis, son nom demeure lié à son action.

Par la suite, des princes de l'Antiquité et du temps médiéval faisaient vivre plusieurs artistes avec leurs commandes. À la fin du XIII^e siècle, l'essor d'une bourgeoisie, parallèlement au développement du commerce, encouragea une nouvelle élite urbaine qui développa un goût pour le raffinement et le luxe avec de vastes bibliothèques, des collections d'objets rares, d'antiquités ou d'œuvres originales. La rivalité entre bourgeoisie et aristocratie a favorisé l'augmentation des dépenses pour les arts.

Mais l'âge d'or du mécénat survint à la Renaissance italienne à Florence, ville industrielle et prospère dominée depuis 1432 par la famille Médicis. Le plus réputé mécène, Laurent de Médicis, a soutenu des artistes comme Antonio Pollaiuolo, Andrea del Verrocchio, Léonard de Vinci, Sandro Botticelli, Domenico Ghirlandaio,

Filippino Lippi et, bien sûr, Michel-Ange. S'il manquait de budget, il savait convaincre des bourgeois de commanditer certains artistes. Dans les mêmes années, à Rome, les papes issus de familles aristocratiques agissaient comme des princes et élevaient des temples à l'image de royaumes tels que la chapelle Sixtine où de grands artistes comme Michel-Ange travaillèrent. Puis Venise, au début du XVI^e siècle, rayonna autour de la place Saint-Marc.

Plus près de notre époque, Jacques Rigaud, administrateur de la compagnie luxembourgeoise de télévision, s'est intéressé à l'histoire du mécénat d'entreprise moderne dans un article paru dans la revue *Culture et société* (1993). Il constate qu'au début du XX^e siècle, aux États-Unis, des grands noms de l'industrie comme Ford, Rockefeller, Hyatt et Mellon s'associent à plusieurs artistes de manière individuelle. C'est la même chose du côté de l'Europe avec des individus comme Volkswagen, Bosch et Cini.

1.3.2 Le mécénat d'entreprise

Depuis l'acte de générosité de Maecenas, guidé par sa passion pour les arts, la définition du mécénat d'entreprise est devenue élastique et s'étend à toutes les subventions pour les sciences, la recherche, la santé, l'environnement et même les sports. Pourtant, Jacques Rigaud (1993, p. 89) nous affirme que le mécénat authentique ne s'applique qu'à l'art et à la culture. Il dit que « le mécénat est avant tout l'hommage que la fortune et la puissance rendent au génie » (p. 88). Il mentionne également que le mécénat est dans la relation affective avec l'artiste. Guillaume Glorieux (1999), pour sa part, décrit le mécénat comme :

Une relation qui unit un artiste à un auteur – qui encourage et favorise la création artistique – et dont chacun retire un bénéfice, le premier une aide matérielle et un soutien moral, le second un plaisir esthétique et parfois un certain prestige aux yeux de ses contemporains. (p. 258)

Entre tous les avantages de collectionner des œuvres d'art, l'apport à l'image de l'entreprise est le plus souvent mentionné. Pourtant, en pénétrant le monde des

affaires, le mécénat rejoint les rangs d'efficacité de l'entreprise. Comme le dit si bien Maurice Forget (2003), reconnu pour son engagement dans le milieu des arts à Montréal et par sa collection d'entreprise, « le dirigeant veut ajouter une qualité de vie à l'environnement, augmenter la qualité de la productivité et redorer l'image de l'entreprise » (p. 1). Pour sa part, Jacques Blouin (1992), dans son mémoire de maîtrise, ajoute que la collection d'entreprise apporte du prestige au siège social, crée une atmosphère qui contribue à la qualité du travail et qui génère un certain enthousiasme de la part des employés en plus de favoriser la créativité et les innovations de ceux-ci. Également dans son mémoire de maîtrise, Manon Paiement (1999) affirme qu'une entreprise qui subventionne le domaine des arts par la collection ou par d'autres formes de subventions donne l'image de solidarité financière et d'adhésion à des valeurs humanistes, soit une image de prospérité.

Le pas entre le mécénat individuel des chefs d'entreprise et celui de la collection d'entreprise a suivi l'évolution économique. À la fin des années 1970, aux États-Unis, un premier mouvement de mécènes d'entreprise se constitua à Atlanta avec le soutien des Rockefeller, *Business Committee for the Arts*. Ces hommes d'affaires voulaient promouvoir le mécénat d'entreprise avec une distribution de prix annuels. En Europe, en 1979, le groupe *Admical* se forma pour les mêmes raisons. En même temps, à Montréal, un prix du *Financial Post* fut décerné à une entreprise pour reconnaître l'excellence du soutien aux promotions artistiques. Depuis 1996, la ville de Montréal a remis trois catégories de prix Arts-Affaires : un pour une grande entreprise, un pour une petite ou moyenne entreprise et un dernier pour une personnalité du domaine industriel. Ce sont les critères de l'aspect novateur de l'intervention, la constance du soutien apporté par l'entreprise et les répercussions sur l'ensemble du milieu culturel qui furent retenus.

La collection d'entreprise est une des formes de mécénat les plus répandues. Par ailleurs, Louise Poissant (1988) révèle que certaines entreprises, comme *Pratt & Whitney* de Longueuil, ont développé un programme d'animation et de sensibilisation aux arts pour ses 8 500 employés et même pour les gens de la région en plus d'être les investisseurs d'une exposition-bénéfice annuelle. Cette

exposition, une des plus courues de la région de Montréal, *Les Femmeuses*, s'est tenue de 1986 à 2006 dans l'atrium de la cafétéria de l'entreprise métamorphosé en galerie d'art. Dans le même sens, Poissant affirme également que *Télé globe Montréal* organisait des expositions itinérantes et des causeries avec différents invités du milieu de l'art, en plus de faire circuler de la documentation sur les œuvres de leur collection.

Dans un autre ordre d'idées, selon Halley (1997), le soutien aux arts est devenu l'outil de communication par excellence; par exemple pour une entreprise comme les lunetteries Georges Laoun, la clientèle de la boutique s'élargit de plusieurs personnes du milieu artistique chaque année. La boutique de la rue St-Denis reçoit des concerts intimes, des lancements de livres ou de disques en plus d'une dizaine d'expositions d'œuvres de différents artistes chaque année. L'implication de l'entreprise a d'ailleurs été reconnue par la Chambre de commerce de Montréal en 1995 par le prix *art affaires*. Stéphane Batigne, du journal ICI Montréal, nous parle de l'implication passionnée du gérant des boutiques, Shérif Laoun, qui s'investit personnellement auprès des artistes en organisant les expositions d'œuvres d'art dans ses boutiques et en subventionnant le théâtre de la Relève. Monsieur Laoun apprécie la rencontre avec les artistes. Batigne le compare même au modèle de mécène de la Renaissance, éclairé et désintéressé.

Un autre dirigeant d'une petite entreprise québécoise s'est entouré d'art contemporain : Abel Gomel¹⁰, ancien président des yogourts Liberté, une entreprise de Candiac. Pendant quelques années, Monsieur Gomel a organisé des expositions de toiles grand format et de sculptures dans ses locaux. Il mandatait des artistes, David Blatherwick, Robert Milliken et Deborah Margo, par exemple, comme commissaire des expositions. Ceux-ci se chargeaient de la sélection de dix jeunes artistes, de l'accrochage des œuvres et de la rencontre entre les artistes et le personnel de l'entreprise. Abel Gomel désirait changer l'exposition à tous les quatre

¹⁰ Il est important pour cette recherche de connaître le monde des affaires dans lequel j'interviens. J'ai rencontré monsieur Shérif Laoun et monsieur Abel Gomel lors de mes interventions antérieures.

mois. Il jugeait ce temps nécessaire pour que les employés de l'entreprise apprivoisent les œuvres et s'y attachent. Il constatait qu'au début des expositions les membres du personnel de l'usine des yogourts éprouvaient une grande méfiance vis-à-vis des œuvres. Au fur et à mesure de l'exposition et avec la rencontre des artistes, les employés s'habituèrent aux tableaux. À chaque fois qu'une exposition se terminait, c'est avec nostalgie que les travailleurs voyaient partir les œuvres. Judith Bélanger nous dit, dans le quotidien *Voir* de juillet 1988 titré « Liberté culture de bactéries », que « chez Liberté, on mélange art culinaire et art visuel. Yogourt et peinture : même combat ? » (p. 10). M. Gomel voulait créer un environnement visuel stimulant. Il ne désirait pas acquérir d'œuvres, il préférait les changer régulièrement. Il dit lors d'une rencontre avec Jean Dumont du journal *La Presse* (1988) qu'il souhaitait changer les accrochages parce qu'autrement l'œil s'habitue. « Or, pour que l'art soit un élément de changement, il faut qu'il choque » (Dumont, p. D3).

C'est intéressant de voir ici une autre manière de côtoyer l'art. Contrairement à l'idée de collectionner l'art, soit de s'approprier un objet culturel, Gomel souhaitait transformer l'ambiance du travail par l'art. Il se servait du côté provocateur de l'art pour stimuler ses employés. C'est une manière de faire qui peut s'ouvrir à des œuvres éphémères, des installations et toutes autres formes d'art actuel.

Ladislav Kijno, elle-même artiste, décrit sa version du mécénat dans le livre de Remo Vescia (1996). Elle voit la relation entre l'artiste et son mécène comme un compagnon de route, un homme qui partage une sympathie profonde avec le créateur, qui l'encourage, le suit dans ses réussites comme dans ses échecs. Elle le voit comme un supporter qui aide l'artiste à créer. Elle croit que l'amour est une condition nécessaire au mécénat. Pour Kijno, l'art est l'âme à l'épicentre de l'être et de la connaissance, il faut l'attiser avec le plus grand respect (p. 120). Pour l'auteure, le fait de quantifier l'art par la spéculation ou une parade médiatique tue l'âme de l'artiste et lui aliène son œuvre. Vescia (1987) avait déjà révélé dans un livre antérieur que le : « mécénat est fédérateur d'énergie parce qu'il se nourrit aux valeurs spirituelles de l'art et à ce qui est le propre de l'homme : ses choix esthétiques et éthiques » (p. 49). Pour Vescia, les artistes s'adressent à l'intimité de

l'être, l'entreprise mécène s'exprime à travers les artistes qu'elle a choisis d'une manière indicible par une extraordinaire occasion de dynamisation et d'élévation sociale. Vescia voit le mécénat comme un acte d'amour, un amour entre les êtres mais également un amour du beau, du bien, de la connaissance, de la vie, l'amour comme moteur universel, etc., un amour qui rend possible des créations nouvelles. Kijno et Vescia nous montrent que l'essence même du mécénat est demeurée la même depuis l'origine du terme avec Caius Cilnius Maecenas.

Le mécénat est donc une relation particulière entre un individu ou une société et un artiste ou un groupe d'artistes. Le mécène (individu ou entreprise) encourage le ou les artistes en achetant leurs créations, en organisant des expositions, en leur fournissant un atelier et en leur accordant gratuitement certains services de leurs compétences. Pour sa part, l'artiste partage son âme, son énergie et sa passion avec son mécène.

Par contre, de nombreux artistes ne créent plus un objet d'art qui peut être utilisé à des fins décoratives; plusieurs se sont tournés vers des formes d'art difficilement collectionnable, que ce soit l'installation, l'art éphémère, l'esthétique relationnelle ou une autre forme d'art dite « vaporeuse » (Michaud, 2003a). Le mécénat peut-il suivre ces formes d'art ?

Justement, lors d'une exposition de Christo à l'Espace l'Avant-scène au Pôle universitaire de Saint-Jean-d'Angély, du 24 novembre 2005 au 28 février 2006, il y eut un colloque organisé avec la collaboration de l'Université de Nice-Sophia Antipolis et de la Fondation Torsten Lilja. Plusieurs personnes se sont réunies lors de cet événement pour discuter des modèles de développement culturel pour l'Europe. Lors de cette rencontre, les exposés poussèrent un peu plus loin l'idée de la réactualisation du mécénat d'entreprise dans un contexte où l'art s'éloigne d'un objet décoratif. Le groupe de chercheurs se questionna sur la manière dont l'entreprise infiltre le monde de la création artistique. Albert Marouani, président de l'Université de Nice-Sophia Antipolis voit, pour sa part, des similarités profondes entre l'entreprise et les arts. D'après lui, ils ont une « commune nécessité

existentielle de devoir innover en permanence » pour ne pas disparaître (Université de Nice-Sophia Antipolis, 2006, p. 21). Marouani trouve que l'entreprise qui cherche plus de flexibilité devrait s'inspirer de la « plasticité » de l'artiste (*ibid.*).

Dans le même sens, Torsten Lilja, président de la Lilja art Foundation, distingue deux dimensions à l'art : sa dimension esthétique et le processus créatif de l'artiste. D'un côté, il y a la création d'un objet esthétique commercialisable et, de l'autre, il y a une évolution de l'esprit créateur qui ne conduit pas nécessairement vers une œuvre matérielle. Il note une baisse radicale dans le financement des institutions culturelles et dans l'apport que le mécénat et les subventions peuvent amener. Lilja croit que nous sommes prêts pour un changement radical dans l'organisation culturelle : « c'est là que la reconnaissance et l'étude du processus créatif de l'artiste peuvent apporter une précieuse contribution » (*ibid.*). L'auteur demeure convaincu que les entreprises devraient collaborer avec des artistes. D'après lui, il faudrait regarder ce que peuvent apporter les artistes à l'entreprise plutôt que de toujours se demander ce que l'entreprise peut faire pour les arts.

À ce propos, Norbert Hillaire, professeur à l'Université de Nice-Sophia Antipolis, nous rappelle que le mécénat n'a pas changé son rapport à l'art depuis la Renaissance, où les riches pourvoyaient à l'entretien de certains artistes qu'ils considéraient. Hillaire estime que le modèle de l'œuvre autonome et celui de l'entreprise dédiée au marché des biens matériels sont de plus en plus dépassés. D'après lui, depuis les avant-gardes qui n'ont cessé de valoriser la réconciliation de l'art et de la vie, et avec certaines tendances qui ont vu le jour par la suite avec l'esthétique relationnelle et l'art environnemental, le mécénat, dans sa forme traditionnelle, est à revoir pour répondre aux nouvelles formes d'art.

La frontière entre le monde de l'art et celui de l'entreprise se réduit de plus en plus. Hillaire nous rappelle que l'œuvre d'art fait éclater ses propres limites. Certains artistes tournent leurs pratiques vers la « sculpture sociale » (Université de Nice-Sophia Antipolis, 2006, p. 32) où l'individu devient la matière première. De plus,

l'évolution des technologies numériques amène ces pratiques vers des actions collectives et des réseaux.

Il ne s'agit donc pas de brouiller les frontières et de confondre artistes, chercheurs, industriels et entrepreneurs dans une même « œuvre » collective où les rôles seraient interchangeable : il s'agit plutôt de se demander comment les frontières se déplacent et invitent à repenser les relations entre l'art et l'entreprise dans une économie de marché numérisée, fonctionnant en réseau, et reposant sur l'échange des signes, des symboles et le commerce des affects autant que des biens et des services. (*ibid.*)

Bernard Zürcher, galeriste, et Karine Lisbonne de Vergeron, chercheure associée à la Chatham House de Londres et spécialiste en politique européenne, savent très bien que l'alliance entre les arts et les entreprises n'est pas si évidente (*ibid.*, p. 34). Ils conviennent de dire que l'objet social de l'art est très éloigné des objectifs de l'entreprise.

D'après Lisbonne de Vergeron, l'entreprise qui fait le choix de s'associer à des projets d'artistes est responsable de son image culturelle et forme ainsi son identité propre. Dans ses recherches sur le mécénat d'entreprise en Europe pendant deux ans, elle voit une pluralité d'approches. Le partenariat entre un artiste et une entreprise peut prendre la forme d'une commande, d'une exposition ou d'une résidence. Lisbonne souhaite voir émerger un statut qui permettrait à l'entreprise de tisser des liens avec des artistes d'une manière plus systématique dans un contexte de développement culturel.

Nous constatons que l'artiste apporte beaucoup plus qu'une simple décoration sur les murs de l'entreprise. Maurice Forget, collectionneur depuis plusieurs décennies, voit des effets bénéfiques sur la qualité du travail des employés en disposant des œuvres dans le lieu de travail. Monsieur Gomel a compris cette tactique pour ses employés de son usine de yogourts. L'association avec des artistes créateurs, passionnés et déterminés, ne peut qu'être positive pour les employés d'une entreprise. De son côté, Vescia percevait la pulsion créatrice des artistes vers l'innovation. Plusieurs auteurs s'entendent pour affirmer que l'image d'une entreprise profite de son engagement dans le milieu culturel en dégageant des

valeurs humanistes et prospères. Pour d'autres entreprises, comme les lunetteries Georges Laoun, leur collaboration avec des artistes fait partie intégrante de leurs stratégies de communication.

L'intervention que je propose aux entreprises est une manière renouvelée de développer des relations entre des artistes et leurs employés. Par un contact direct avec l'artiste et son processus de création, le personnel du milieu de travail peut ressentir sa motivation, son enthousiasme et son énergie. Cette nouvelle correspondance ouvre la porte à des formes d'art qui ne se prêtent pas facilement à la commercialisation.

1.3.3 Le travail de collaboration entre artistes et entreprises

Dans ma recherche d'une relation possible entre un artiste et un milieu de travail, j'ai découvert des exemples de collaboration qui sont directement reliés à la démarche de l'artiste. Avec l'avènement des nouvelles technologies, les artistes se rapprochent des scientifiques, ils ont besoin de leur expertise pour la réalisation de leurs œuvres. Les scientifiques peuvent également tirer partie d'une telle contribution qui les pousse vers le renouvellement de leurs recherches.

Dans le sens d'un partenariat entre le monde des affaires et les artistes, un programme d'artistes en résidence de Xerox PARC a débuté en 1993 d'un désir de placer la création en partenariat avec les sciences et les nouvelles technologies pour faire émerger l'innovation. Ce centre de recherche et de développement de la Californie invite un artiste qui utilise certaines technologies à travailler de concert avec un scientifique qui partage les mêmes outils. Dans son livre *Art and Innovation, The Xerox PARC Artist-In-Residence Program*, Harris Craig (1999) a suivi l'évolution du projet pendant quatre années. Il explore les différentes approches des artistes et des scientifiques et fait l'analyse de leurs similarités. La technologie amène un langage commun entre l'art et la science. Les scientifiques et les artistes convergent vers les mêmes intérêts. La vie artificielle, la téléprésence, le multimédia et les

environnements immersifs en sont des exemples. Pour l'auteur, l'artiste est souvent le pionnier d'un concept qui est normalisé par la suite. Craig voit que l'artiste est loin des contraintes commerciales ou disciplinaires de l'entreprise; qu'il a une approche et un regard différents. L'artiste apporte donc une nouvelle perspective qui peut aider le développement du laboratoire de recherche. Par son œuvre et sa diffusion, l'artiste peut également orienter les possibilités technologiques vers un public plus large.

En 2002, le Conseil des Arts du Canada et le Conseil national de recherches du Canada (CNRC) ont signé un accord pour encourager la collaboration entre le monde des arts et celui des sciences et de la technologie. Un programme d'artistes en résidence et recherche (ARTRE) fut mis sur pied. Ce programme de bourses offre à des artistes d'effectuer une résidence de recherche de deux ans dans l'un des 19 instituts du CNRC au Canada. Ceux-ci travailleront avec des scientifiques et des ingénieurs sur des projets qu'ils auront définis conjointement, au sein d'instituts qu'ils ont préalablement sélectionnés. Par exemple, l'artiste Catherine Richards s'installait à l'institut de technologie de l'information à Ottawa à l'automne 2003 avec les chercheurs Guy Godin et Marc Rioux. Elle a exploré le thème de la « suspension de l'incrédulité » et développé des modes d'interaction entre des environnements réels et le mode virtuel. L'artiste Alan Storey, quant à lui, s'installait au Centre d'innovation de Vancouver en 2005 où il a créé une œuvre en collaboration avec l'équipe des chercheurs du CNRC dans le domaine des piles à combustible, laquelle a été intégrée à l'architecture du nouveau bâtiment de l'institution.

Dans sa volonté de témoigner de la société dans laquelle il vit et avec l'avènement des nouvelles technologies qui font partie du monde actuel, l'artiste est appelé à intégrer ces nouveaux systèmes dans son travail de création. Par contre, il ne peut pas devenir spécialiste en tout. Souvent, un seul domaine demande tout un champ d'expertise, puisqu'il se développe très rapidement. L'artiste a donc besoin de conseils et d'aide technique pour réaliser son intention. Avec l'étendue des technologies et la surspécialisation des différents domaines, l'artiste a aussi besoin

de faire appel à différentes expertises scientifiques ou technologiques toujours plus complexes. Cette nouvelle collaboration entre le milieu scientifique et les artistes est, d'après moi, une suite logique de la vie actuelle.

Les problématiques de l'artiste sont aussi diversifiées que les moyens techniques de la réalisation de l'œuvre. La création d'une œuvre dépasse de plus en plus l'image solitaire d'un artiste dans son atelier. Celui-ci pourrait collaborer avec des milieux tout aussi variés. Différentes formes de collaboration sont à imaginer. Je crois que l'artiste se doit d'être aussi créateur dans sa manière de s'insérer dans la société que dans sa création artistique. Il doit définir ce qu'il veut exprimer pour ensuite trouver les moyens et les partenaires pour mener à bien son projet. Il doit repousser continuellement les frontières des conventions.

1.3.4 La rencontre entre un artiste et les citoyens au travail

Des projets qui encouragent l'interaction entre les artistes et les travailleurs existent déjà. Tout près de nous, tel que mentionné dans cette section-ci, il y a l'événement Mayworks qui se tient en Ontario depuis 1986 dans le cadre du programme des arts communautaires du gouvernement ontarien. J'avais déjà mentionné ce festival dans mon mémoire de maîtrise en arts plastiques (Gauvin, 2000). Par contre, depuis que j'ai déposé mon texte, le festival s'est répandu à plusieurs autres villes à travers le pays. Entre autre, en 2005, le Centre des travailleurs immigrants de Montréal (IWC) (*the Immigrant Worker's Center*) a pris l'initiative d'instaurer le festival sur trois jours au quartier Côte-des-Neiges à Montréal avec des activités éducatives et artistiques. Son but était de rendre accessibles les activités à un public le plus nombreux possible. Il était important pour le premier *Mayworks Montréal* d'offrir à des nouveaux arrivants des activités artistiques à un coût abordable, afin de faire découvrir la culture québécoise et de créer des ponts

entre la classe ouvrière, les différents organismes d'immigrants et le mouvement des travailleurs (Samizdat.net, 2005)¹¹.

En 2007, au Québec, *Culture pour tous*, un organisme qui œuvre depuis 1997 à favoriser des rencontres entre l'artiste et le citoyen, met sur pied un nouveau projet de médiation artistique, *Art au travail*, qui se veut un programme de création en milieu de travail. Par ce projet, Louise Sicuro et Eva Quintas souhaitent consolider le maillage entre le milieu des affaires et celui de la culture, sensibiliser les entreprises à l'art et à la culture, valoriser l'engagement des entreprises dans la communauté, favoriser la rencontre entre des artistes et des employés et offrir une vitrine aux artistes dans leur communauté. Dans le cadre du projet pilote, huit entreprises ont reçu la visite d'un artiste. Ces entreprises furent jumelées ainsi : Alcoa et Tristan Fortin Le Breton, la Caisse de dépôt et placement du Québec et Jérôme Fortin, Casacom et John Londoño, la Chambre de commerce du Montréal métropolitain et Caroline Hayeur, la CSN et Dolorès Contré Migwans, Image de Mark et Jérôme Bourque, Rona et Gilles Doré ainsi que TELUS et Christian Barré. À cette occasion, artistes et travailleurs ont créé ensemble une œuvre qui est restée à l'entreprise.

Par exemple, un des projets d'*Art au travail*, diffusé sur le site de *Culture pour tous*, a jumelé Tristan Fortin LeBreton, diplômé de l'Université Concordia s'intéressant au statut documentaire de la photographie, et l'aluminerie de Deschambault. Après avoir fait le tour de l'usine qui fait près d'un kilomètre de long, où travaillent 530 employés, Fortin LeBreton devait réaliser une œuvre photographique inspirée de cet environnement. L'artiste fut fasciné par les splash d'aluminium qui gisaient au sol en adoptant des formes surprenantes. Il a donc décidé d'intégrer cette technique à son œuvre. Par cette collaboration, l'objectif du dirigeant de l'entreprise était de promener l'œuvre *Splash* dans différents lieux : au Vieux presbytère de Deschambault, à la cafétéria de l'usine, dans d'autres usines de

¹¹ C'est quand même surprenant que le IWC ait gardé l'appellation anglophone pour le Québec.

la région, pour finalement l'installer au siège social de la compagnie afin de faire connaître l'aluminerie.

La firme Image de Mark, une agence de stratégie marketing spécialisée dans la commercialisation interentreprise, a décidé de travailler avec le photographe Jérôme Bourque pour illustrer les points communs entre la créativité déployée dans un milieu de stratégie et de communication et celle à l'œuvre dans la pratique de l'artiste photographe. Le personnel de l'entreprise a apprécié conceptualiser des situations avec toute la liberté de l'artiste. Chez Rona, Daniel Richard, directeur des communications internes, voulait inaugurer l'agrandissement de son siège social à Boucherville avec sept tableaux collectifs de ses sept départements. Pour sa part, le centre de la Petite Enfance Premier Pas à La Tuque, en invitant une artiste autochtone, a voulu sensibiliser ses employés à cette culture puisqu'il développe présentement un programme d'aide préscolaire aux autochtones.

Souvent, les dirigeants de l'entreprise voient dans la collaboration et la réalisation d'une œuvre collective avec leurs employés un objectif plus large que celui de la création. Pour la Caisse de dépôt et placement du Québec, qui a déjà une collection d'œuvres d'art, la visite de Jérôme Fortin était une initiation à l'art actuel offerte aux employés. Pour la Chambre de commerce du Montréal métropolitain, il fallait donner l'exemple aux autres entreprises puisque Isabelle Hudon, la présidente de la Chambre, est derrière le projet *Art au travail* et invite ses membres à y participer. D'ailleurs, la Chambre de commerce intègre des activités reliées aux *Journées de la culture* depuis 2004. Ce nouveau programme *Art au travail* incite Isabelle Hudon à mieux structurer les événements entourant les *Journées de la culture*.

Chaque entreprise a des objectifs différents dans sa collaboration avec le projet *Art au travail*. Les dirigeants des entreprises sont conscients de l'apport du projet pour les relations internes entre les employés et comme moyen de sensibilisation ou de communication. L'art apporte également une certaine distinction à l'entreprise hôte.

Cette volonté de vouloir changer la relation entre l'entreprise collectionneuse et l'artiste producteur d'objets d'art me semble très intéressante. Avec l'éclatement de la recherche artistique vers des formes d'esthétique sans objet depuis plusieurs décennies, il est grand temps que la relation entre les artistes et les entreprises s'actualise.

1.3.5 Des entreprises artistiques offrent leurs services en Europe

Même si le concept d'intervention en milieu de travail est assez jeune, il y a quelques expériences qui se vivent dans différentes régions du monde. En Europe, des artistes perçoivent leur apport au monde du travail et offrent leurs services en formation aux différentes entreprises de leurs régions.

À Genève en Suisse, *l'Atelier* est institué depuis 1992 et affilié à l'European Graduate School, une université de la région. L'association à but non-lucratif propose des formations reliées à l'art thérapie, de la recherche et des réalisations pratiques. Ils offrent également des services aux institutions et aux entreprises. Entre autres, des équipes développent des méthodes d'expression créatrice et de la médiation artistique en lien avec l'art thérapie ainsi que des interventions artistiques ponctuelles lors de congrès. L'objet créé en collectivité demeure alors à l'entreprise (L'Atelier, 2007).

Dans le même ordre d'idées, *Imagination* (2007), à Paris, se définit comme une société de conseil en intelligence émotionnelle qui possède une expertise en art, en management et en développement personnel. Elle a comme objectif de créer un lien entre les problématiques de l'entreprise et l'art. Les dirigeants proposent des interventions d'artistes en milieux de travail et, plus précisément, aux ressources humaines, pour que les employés atteignent la synergie et la cohésion au sein de leurs équipes de travail. *Imagination* présente des activités pour stimuler la créativité et rassembler les salariés autour d'un objectif commun.

Une autre équipe de Paris, *Togeth'art* (2006), possède une banque d'artistes intervenants en arts plastiques, en chant, en musique, en théâtre, etc. Les artistes ont été sélectionnés d'après leur expertise dans leur domaine, leur ouverture sur le monde de l'entreprise, leur talent de communicateur et leur adhésion à l'idéologie de l'entreprise. L'équipe se donne comme mission d'apporter des conseils et des solutions artistiques pour améliorer la performance en entreprise et les relations entre les employés. La démarche de *Togeth'art* consiste surtout à placer les employés de l'entreprise dans un contexte d'expérience artistique. Sur leur site Web, ils réfèrent à des citations telles que : « Le sens du mot art est de donner conscience à des hommes de la grandeur qu'ils ignorent en eux » (p. 1).

1.3.6 Les liens entre ces formes de partenariat et mon approche

Avec les propos de Forget et Blouin, nous avons constaté qu'il y a pour une entreprise de multiples avantages à collectionner des œuvres d'art. En plus d'améliorer la qualité de vie à l'intérieur des bureaux et la productivité des employés, les objets d'art qui ornent les murs des différents bureaux apportent du prestige à la firme.

Un artiste qui vit une résidence dans une entreprise, en collaboration avec les employés qui y travaillent, transmet sa passion, sa créativité et son énergie à ceux qui participent à son projet. Si le seul fait d'être entouré d'œuvres d'art dans un bureau de travail permet d'accroître la productivité des employés, imaginons ce que peut faire la participation à un projet de création. L'œuvre qui découlera de ce processus sera signifiante pour les acteurs qui auront participé au projet. Par contre, il est difficile de dire si cette œuvre apportera autant de prestige à l'entreprise. La valeur d'une telle collaboration entre un artiste et les employés d'un milieu de travail semble davantage intrinsèque à ceux qui vivent l'expérience.

Je ne crois pas que les interventions artistiques d'une artiste avec les employés d'un bureau de travail doivent remplacer la collection d'œuvres d'art. Par

contre, je crois que le fait de limiter la relation avec les artistes à l'acquisition d'œuvres objets restreint l'apport de l'artiste au milieu et minimise les possibilités. Depuis Duchamp en 1920, nous reconnaissons que l'art s'éloigne du simple objet d'art. Nous pouvons constater la grande diversité des actions artistiques actuelles.

Dans cette section, nous avons pu voir que différentes entreprises collaborent déjà avec certains artistes pour des besoins propres au projet de création de l'artiste. D'autres artistes s'organisent eux-mêmes en entreprises et offrent leur créativité aux services du personnel de certaines entreprises européennes. Des interventions comme celle présentée dans cette étude existent sous la forme de festivals en Ontario en particulier, sous le nom de *Mayworks*. Au Québec, l'organisme *Culture pour tous* introduit le projet *Art au travail*. Mon intervention doctorale s'insère dans la deuxième édition de ce projet.

Par cette étude, je poursuis ma pratique d'interventions en milieu de travail et j'aimerais en cerner le sens dans une démarche de création participative. Entre autres, je veux étudier l'expérience vécue lors de mes interventions en milieu de travail par ses différents acteurs, les participants, les dirigeants qui ont accueilli le projet et moi-même comme artiste intervenante.

En conclusion

Ce chapitre pose les bases de mon projet d'intervention. Le contexte de ma recherche se fonde en premier lieu sur mes expériences antérieures, mais également sur les mouvements artistiques qui s'apparentent à ma démarche. Différentes approches comme les arts communautaires, l'esthétique relationnelle et l'esthétique de la communication présentent des similitudes avec mon projet d'intervention sans toutefois entrer dans la définition d'un de ces groupes. Une intervention artistique dans un milieu de travail demeure une expérience unique en soi.

En deuxième lieu, le fait d'agir dans un milieu de travail remet en question la tradition du mécénat d'entreprise et l'habitude de plusieurs de ces entreprises de tendre automatiquement vers l'acquisition d'œuvres d'art. Comment ce projet s'insère-t-il dans un monde où le rendement est primordial? Les chefs d'entreprise collectionnent des œuvres d'art pour des raisons bien précises : la décoration des lieux, l'image de l'entreprise et l'investissement dans une œuvre qui prendra de la valeur. Une rencontre entre un artiste et les employés d'une entreprise ne répond pas aux mêmes attentes. Pour l'artiste, l'apport à l'entreprise se situe davantage au niveau de l'individu que de l'investissement financier. L'artiste transmet sa créativité et son enthousiasme aux travailleurs d'un milieu. La valeur de l'action artistique réside davantage dans la démarche à vivre que dans le produit de création.

LISTE DES FIGURES DU CHAPITRE I



Figure 1.1 Le projet scolaire: *Matière vivante*.



Figure 1.2 Murale collective réalisée avec les élèves de l'école l'Envolée à Blainville au printemps 2004.



Figure 1.3 Projet *Femme en transit* dans la salle *Flamme bleu* de l'entreprise de Gaz Métropolitain en 1997.



Figure 1.4 *Le désordre social* dans le cadre de l'exposition : *Réalité sociale* à la Maison de la culture Frontenac en 1999, Œuvre contenant réalisée avec la participation des employés de la compagnie de yogourts Liberté.



Figure 1.5 *Projet: Réalité sociale* avec la firme d'avocats Martineau Walker du 10 mai au 10 juin 1999.

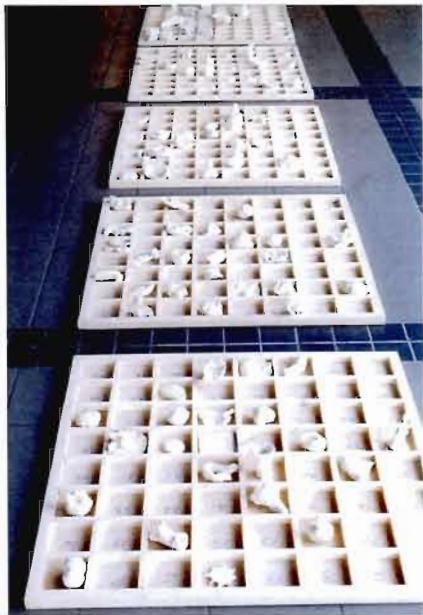


Figure 1.6 *Trottoir de traces* présenté au Centre d'exposition de la Maîtrise de l'UQAM en 1998.



Figure 1.7 *Gestes au carré* à la Galerie Verticale en 2000.

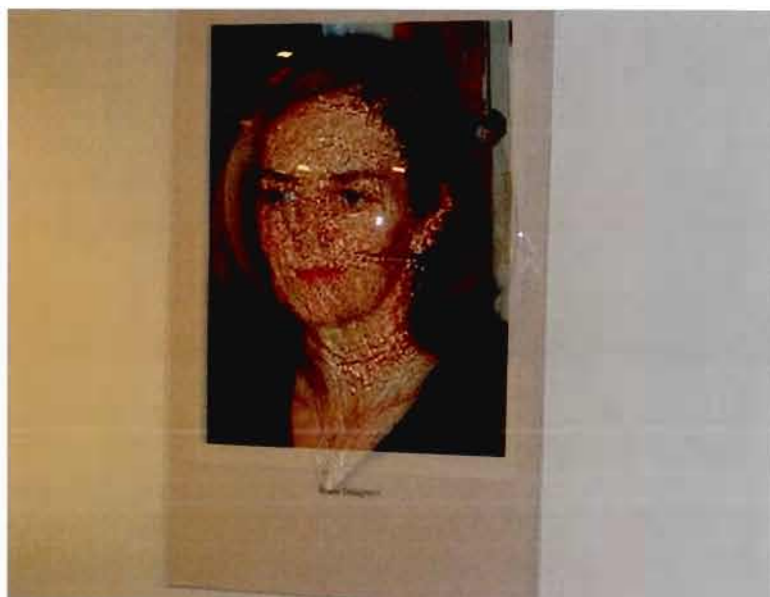


Figure 1.8 et 1.9 *Engrenage humain*, au Centre d'exposition des Gouverneurs de la ville de Sorel-Tracy en 2004.



Figure 1.10 et 1.11 *L'art qui se vit, manigance artistique* au Musée de Lachine en 2007.

CHAPITRE II

LES RÉFÉRENCES THÉORIQUES DE LA RECHERCHE

Les ressources théoriques présentées dans ce chapitre servent de base aux différentes notions abordées dans la recherche. Je cherche à comprendre les incidences de la contamination causée par une intervention artistique dans un milieu de travail, soit la réception esthétique d'une œuvre participative. Dans un premier temps, je survole l'historique de la notion d'esthétique. Cette notion s'est beaucoup transformée au cours des dernières décennies afin de rendre compte de nouvelles formes de pratiques artistiques. Avec l'œuvre qui se dématérialise et qui prend la forme d'une expérience, les notions d'esthétique et de réception de l'art ne cessent de se redéfinir. Par les expériences artistiques, les employés collaborateurs déterminent leur propre définition de l'esthétique. Celle-ci est remise en question à chaque fois qu'ils en discutent. Les réactions des participants peuvent être apparentées aux approches axées sur la réception de l'œuvre d'art. Toutefois, il est question ici de réception participative. Puisque j'amène un groupe d'employés à vivre cette expérience, je définis également la notion de groupe et les particularités que celui-ci comporte.

Dans un deuxième temps, j'aborde le ludique et le jeu, des notions qui sont très présentes dans l'intervention artistique de la recherche. J'introduis ces concepts en faisant appel à plusieurs philosophes, des sociologues et même des psychothérapeutes. Je définis d'abord la notion de jeu et je cerne ensuite l'étendue du jeu dans la société : son espace, ses formes et ses règles. Par la suite, le jeu électronique sera élaboré plus en profondeur.

Dans un troisième temps, je présente la métaphore de la contamination. La notion de contamination empruntée au domaine médical glisse dans celui de la communication avec la mémétique. Cette métaphore à saveur médicale m'a incitée à utiliser la notion de laboratoire comme méthode de recherche.

2.1 La réception esthétique

Comme je l'ai déjà mentionné au premier chapitre lorsque j'ai introduit les trois approches des projets artistiques sollicitant la participation du public, l'art investi comme modulateur de relation était esthétiquement nouveau. Pourtant, la relation a toujours fait partie intégrante des arts. Pour devenir objet d'art, une œuvre a toujours

dû passer par la réception d'un certain public, aussi limité soit-il. Donc, la relation est à l'origine de toute œuvre d'art. De là, la réception participative que nous retrouvons dans plusieurs pratiques actuelles, entre autres, dans les arts communautaires, l'esthétique relationnelle et l'esthétique de la communication en art électronique. Pourtant, depuis le début de l'implication du spectateur dans l'œuvre de l'artiste, la réception de l'œuvre a évolué, passant de la réception d'un objet d'art à une réception d'action.

2.1.1 Quelques éléments préfigurant l'esthétique de la réception

C'est le philosophe allemand Alexander Baumgarten (1714-1762) qui utilisa le terme esthétique pour la première fois, dans son ouvrage *Aesthetica*, et qui fonda une branche de la philosophie consacrée spécifiquement à l'étude du « Beau ». Dans la foulée de ces travaux, Kant publie en 1790 la *Kritik der Urteilskraft*. Il est le premier à parler d'un « sentiment esthétique » et, par le fait même, à ramener l'attention vers le récepteur. Dans son texte *Critique de la faculté de juger*, réédité en 1993, il introduit l'idée d'un sens commun où chacun compare son jugement à celui des autres, soit « penser en se mettant à la place de tout autre » (Kant, 1993, p. 186). Pour lui, le goût est cette faculté esthétique de juger ce qui rend notre sentiment agréable. Il ajoute : « Si l'on pouvait admettre que la simple communicabilité universelle de son sentiment possède déjà en soi un intérêt pour nous » (*ibid.*). Il voit dans la rencontre esthétique et dans l'échange entre amateurs d'art un aspect important de « l'art ». Schiller, qui le suit de peu, considère de moindre importance l'objet sur lequel s'établit la discussion, Il répond à Kant par un essai composé de plusieurs études, dont les deux premières : *Fragment sur le sublime* et *Du Pathétique*, publiées en 1793¹. Ce qui compte pour lui, c'est que l'expérience esthétique soit ouverte à tout le monde. Pour Kant et Schiller, la notion du beau restera très personnelle et entraînera de continuelles discussions. Le manque de consensus fait partie intégrante de la question esthétique, ce qui explique peut-être qu'au XIX^e siècle, on ait concentré les recherches sur la

¹ *Fragment sur le sublime* et *Du Pathétique* sont publiés en 1793 et réédités en 1997.

démarche de l'artiste et sur les propriétés des objets d'art. Les profondes transformations de la pratique artistique du début du XX^e siècle, avec l'art abstrait et les diverses avant-gardes, et notamment l'oeuvre de Duchamp, ont déplacé les enjeux. Duchamp proclamant que : « Ce sont les regardeurs qui font les tableaux » témoigne d'une ouverture nouvelle sur le spectateur et annonce bien une nouvelle approche.

En 1938, dans sa *Leçon sur l'Esthétique*, Ludwig Wittgenstein² associe le jugement esthétique à une culture. Pour lui, les deux éléments sont indissociables. Il écrit : « Ce n'est pas seulement difficile de décrire en quoi consiste l'appréciation, c'est impossible. Pour décrire en quoi elle consiste, nous devrions décrire tout son environnement » (p. 26). Pour lui, chaque époque a sa culture et, avec elle, son jugement de goût.

Plus récemment, Michaud (1999) attire notre attention sur le fait que l'art, comme on le connaît aujourd'hui, s'est différencié de l'artisanat et des arts appliqués au milieu du XVIII^e siècle, au même moment où il est devenu un objet admiré et discuté dans la société. L'art a quitté l'objet utilitaire ou l'objet de culte pour atteindre une plus grande autosuffisance. Il est devenu un objet admiré et critiqué publiquement. Il s'est socialisé et a entraîné des jugements de goût et des critères esthétiques. « L'art est devenu un objet goûté et discuté par un public d'amateurs » (p. 230), devenant ainsi une expérience esthétique. « La communication esthétique consiste, au fond, en la communion des expériences esthétiques [...] » (p. 234). Cette notion d'esthétique tient de l'aspect social qui n'appartient, selon Michaud, « ni à la religion, ni à la nation, ni à la langue [...] ni à la raison mais à la notion de rêve. Il n'y a évidemment pas de consensus esthétique », mais plutôt un pluralisme esthétique (p. 275).

Certes, l'artiste a toujours été en rapport étroit avec la société dans laquelle il vivait, ne serait-ce que parce qu'il utilisait les matériaux (marbre, bronze, pigments,...) et les outils (burin, électricité et autre) disponibles à son époque. Dans

² Ludwig Josef Johann Wittgenstein (1889 - 1951) est un philosophe autrichien et britannique.

le passé, il a souvent suscité des controverses parce qu'il introduisait un élément nouveau contrevenant au goût établi. Depuis le début du XX^e siècle, bien des démarches ont délibérément cherché à remettre en question le jugement esthétique. D'ailleurs, l'artiste suit l'évolution de la société et incorpore, directement ou non, des découvertes qui vont changer sa pratique. Les tubes d'étain ont permis aux impressionnistes de travailler à l'extérieur et de développer un autre rapport à la luminosité. On sait combien la photographie, en concurrençant la peinture comme moyen de représenter le monde, allait indirectement, mais non moins profondément, secouer la pratique picturale. L'art initie et subit des changements, et cette réalité s'est accélérée avec les nouveaux médias.

Depuis que Duchamp a bousculé l'esthétique de l'œuvre, la notion du geste de l'artiste et de son intention a pris beaucoup d'importance, ce qui a donné lieu à une intellectualisation de l'art. Il y a effacement de l'œuvre au profit de l'expérience, effacement de l'objet au profit d'une qualité esthétique volatile, vaporeuse ou diffuse (Michaud, 2003a, p. 35). Par ailleurs, Gilardi note, en référence au *ready made*, qu'en affirmant que le contexte institutionnel élevait un objet d'emploi courant au niveau d'œuvre d'art, Marcel Duchamp marquait déjà une transmutation de l'objet vers l'intention artistique. Celui-ci nous a démontré que le geste de l'artiste passait avant l'objet. L'artiste crée mais, au bout du compte, ce sont les regardeurs qui font les tableaux, nous répète Duchamp.

Par exemple, l'artiste allemand Joseph Beuys devint, au début des années 1960, le principal représentant en Europe du mouvement Fluxus³, avec cette volonté de brouiller les lieux de rupture entre l'art et la vie quotidienne. Il poursuivit l'élan donné par Marcel Duchamp et les dadaïstes en débordant le cadre de la sculpture classique. En amenant le concept des *happenings*⁴, Beuys et les autres artistes de

³ Fluxus restera fidèle pendant 20 ans à son utopie de départ. Avec un humour dévastateur et provocant, le groupe veut faire balancer les limites de la pratique artistique et créer un lien entre l'art et la vie.

⁴ Alan Kaprov, un artiste américain né en 1927, a contribué à créer ce qu'on appelle le *happening*, qu'il conçoit comme un événement multimédia impliquant la participation du public.

son époque essayaient d'abolir la frontière entre l'œuvre à regarder et le sujet qui la regarde.

En même temps, en Amérique du Sud, une artiste brésilienne, Lygia Clark, redéfinit les relations entre l'artiste, l'œuvre et le spectateur. Elle crée plusieurs œuvres portables qui prennent forme lorsque les spectateurs les portent. Les œuvres portables de Lygia Clark placent les spectateurs en relation les uns avec les autres. Dans l'expérience qu'elle propose aux spectateurs dans l'action, ceux-ci sont sensibilisés à la conscience de leur corps, à la présence des autres et à leur environnement. La participation du spectateur y est primordiale. « Avec *Caminhando* (Cheminant), le spectateur intervient lui-même dans le processus créatif en découpant une bande de papier en forme de ruban de Moebius. L'œuvre consiste dans l'acte de faire l'œuvre même; vous et elle devenez indissociables », explique Clark (2005).

Les nouvelles technologies de la communication ont également transformé la relation de l'œuvre aux spectateurs. Elles amplifient le déplacement de l'intention de l'artiste vers la rencontre avec le public. Piero Gilardi (2002), artiste italien et théoricien qui a contribué au mouvement de l'Arte Povera, note dans son livre *Not for Sale* que les nouvelles technologies sont interactives et qu'elles entrent dans le monde de l'art comme nouveaux référents artistiques. D'après lui, il s'ensuit un changement de la finalité artistique qui passe de la production d'une icône idéologique, par l'entremise de la matière, à une syntaxe symbolique d'action relationnelle. Yves Michaud (2003), pour sa part, dans son texte *Critères esthétiques et jugement de goût*, constate qu'il y a prolifération de formes d'art et d'expériences esthétiques sur la place publique comme dans la nature et que toutes ces manifestations artistiques ne se passent pas nécessairement dans les milieux reconnus institutionnellement, bien qu'elles relèvent bel et bien du champ esthétique. Dans un autre livre, le même auteur mentionne que « l'utopie de l'art est une utopie communicationnelle, démocratique et civilisationnelle... » (Michaud, 1999, p. 242). Pour ces dires, il s'appuie sur la définition de l'esthétique de Kant et de Schiller qui placent la communication au cœur de l'expérience esthétique.

Dans ce sens, comme nous avons vu au premier chapitre avec l'esthétique de la communication et l'art sociologique, Fred Forest, dans son *Manifeste pour une esthétique de la communication* (1983), décrit l'artiste de la communication comme un créateur qui réintroduit l'esthétique en tant qu'un système de signes, de symboles et d'actions. Il la voit comme une nouvelle esthétique de la communication avec de nouvelles sensibilités autour de la notion de relation. Il explique la désagrégation de l'objet d'art par l'évolution de son esthétique qui est passée de l'esthétique de l'image à l'esthétique de l'objet, puis à l'esthétique du geste et de l'événement avec les *happenings*. Et maintenant, d'après Forest, « l'art est une attitude, une façon de se positionner vis-à-vis des choses plus qu'une chose elle-même ! » (p. 8). D'après l'auteur, il coexiste plusieurs notions d'esthétique, entre autres : une esthétique du comportement, une esthétique de l'objet et une esthétique de la communication. Ces nouvelles formes d'esthétique sont immatérielles et relèvent des technologies de l'information.

Malgré certaines tentatives de différents artistes de rapprocher l'art de la vie de tous les jours, la population demeure indifférente à l'art actuel. D'un côté, les artistes oublient la notion d'objet d'art et réalisent des installations et des manoeuvres où le spectateur se retrouve dans l'action; de l'autre côté, la majorité de la population reste accrochée à l'œuvre objet. D'après Michaud (1999), le grand public associe principalement l'art à la peinture où les stéréotypes romantiques dominent avec l'artiste passionné, rêveur, solitaire, bohème, excentrique, un peu fou, à la façon de Van Gogh. D'après lui, il y a de l'ignorance ou du rejet face à l'art contemporain. La préférence du public en général va aux impressionnistes, très loin de l'évolution actuelle de l'art. Mais le pire, selon l'auteur, c'est l'incompréhension des spécialistes eux-mêmes vis-à-vis des tendances actuelles en arts visuels. « La réalité d'un goût populaire affirmé ne devrait pas être une raison de s'inquiéter pour la production raffinée. L'inquiétude vient, en revanche, si les groupes de connaisseurs ne sont plus eux-mêmes certains de leurs convictions » (1999, p. 56).

2.1.2 L'expérience esthétique

Plusieurs auteurs se sont intéressés à l'émotion que nous éprouvons lorsque nous regardons une œuvre d'art. Je me réfère dans cette section à la perception de l'expérience esthétique de Michaud, Worringer et Dewey. Ces trois auteurs me permettent de cerner ce qu'on entend par ce phénomène de réception de l'art. Pour sa part, Alain Kerlan, chercheur dans le milieu de l'éducation, reconnaît le pouvoir de l'artiste d'amener des individus à vivre une expérience esthétique. Comprendre le fait qu'un artiste puisse inciter un groupe d'individus à vivre une expérience esthétique nous introduit à l'idée d'une réception participative.

Le concept d'art comme expérience n'est pas nouveau. Il suit la réception d'une œuvre par un spectateur. La notion de l'expérience esthétique d'après Michaud (2008) apparaît lorsque des gens se réunissent pour contempler des œuvres dans un lieu public, écouter de la musique ou voir une troupe de théâtre. Pour Michaud, une expérience esthétique n'est ni strictement cognitive, ni simplement sensorielle, mais un subtil mélange des deux émotions vers une expérience du sensible. Pour lui, l'expérience esthétique est cette perte du contact avec la réalité que l'on expérimente en compagnie d'autres personnes, c'est quelque chose que l'on vit en commun.

Pour Wilhelm Worringer (1978)⁵ l'expérience esthétique a besoin d'un autre terme pour expliquer sa résonance pour un individu. Worringer introduit alors la notion d'*Einfühlung*⁶ dans sa thèse *Abstraktion und Einfühlung*⁷ où il théorise sa compréhension de l'expérience esthétique. D'après Worringer, « la jouissance esthétique est jouissance objectivée de soi. Jouir esthétiquement signifie jouir de soi-même dans un objet sensible, distinct de soi, se sentir en *Einfühlung* avec lui » (p. 43). Ce qui est propre à l'*Einfühlung*, pour l'auteur, c'est ce mouvement intérieur de l'émotion, ce retour à soi-même au contact d'un objet du sensible. L'*Einfühlung* est pour Worringer l'effet de réception d'une œuvre d'art dans sa relation entre ce

⁵ Ce n'est qu'en 1978 que la traduction française fut accessible.

⁶ Le terme allemand *Einfühlung* a été conservé puisqu'aucun mot français le traduit.

⁷ Il s'agit de la thèse que Wilhelm Worringer soutient à l'Université de Berne en 1907.

que l'objet dégage comme expérience et le ressenti intérieur qui ramène le spectateur à lui-même dans un sentiment de liberté et de plaisir. C'est cette auto-activité qui confère à l'expérience esthétique le niveau d'*Einführung*.

Pour expliquer l'expérience esthétique, John Dewey (2005) publia *L'art comme expérience* en 1934, après une dizaine de conférences sur le sujet données à l'Université Harvard en 1931. Dans sa théorie, Dewey définit l'expérience esthétique comme une expérience qui relie les créateurs qui réalisent l'objet d'art et les usagers qui le reçoivent. Pour l'auteur, cette expérience dépasse la création plastique pour rejoindre l'existence dans ses actions les plus intenses. Pour qu'il y ait expérience esthétique, il est important, d'après Dewey, que le matériau qui fait l'objet de l'expérience parvienne au bout de sa réalisation. C'est dans la satisfaction de la finalité et l'absorption de l'esprit dans l'action que l'expérience esthétique s'éloigne de l'expérience banale. La phase esthétique, d'après Dewey, implique un abandon et un laisser-aller dans une activité contrôlée et intense. L'auteur qualifie l'expérience d'esthétique lorsque cette dernière atteint un certain degré d'intensité. Il la perçoit comme l'accomplissement qu'un individu entreprend dans une attitude de présence absolue, oubliant même le quotidien jusqu'à la satisfaction complète de sa réalisation. Pour lui, « ce qui donne à une expérience son caractère esthétique, c'est la transformation de la résistance et des tensions, ainsi que des excitations qui sont en soi une incitation à la distraction, en un mouvement vers un terme inclusif et profondément satisfaisant » (p. 82).

Dewey voit dans les arts le potentiel de la communication. Pour lui, l'art unit les individus en dépassant les frontières culturelles qui les divisent et les relient dans leur universalité. L'expérience esthétique est accessible à tous les êtres humains. « Ils ont les mêmes mains, organes, dimensions, sens, affections et passions; ils se nourrissent des mêmes aliments [...] » (p. 290). Dewey assure que « l'expression transgresse les barrières qui séparent les êtres humains » (p. 315), puisque l'expression à travers l'expérience esthétique est un langage universel.

Pour ce qui est de l'expérience esthétique actuelle, Michaud la ramène à l'état de l'art actuel. Pour lui, l'art est devenu impalpable et gazeux, et il en va de même

pour l'expérience qu'il engage. D'après lui, l'expérience esthétique contemporaine est devenue enveloppante et diffuse. Comme par exemple, dans la musique que nous écoutons distraitemment à la radio. La vaporisation de l'expérience esthétique n'est plus dans un objet que l'on regarde, mais dans une ambiance créée par un artiste, un musicien, un danseur, un designer, un publiciste ou une troupe de théâtre. Il en va jusqu'à l'esthétisation de la vie avec l'envahissement de la publicité, des objets de luxe ou d'autres situations qui nous emportent vers un monde différent qui possède sa propre réalité. Tout cet univers de rêve plonge le récepteur dans une atmosphère illusoire qu'il communique à ceux qui partagent l'expérience avec lui. D'après Michaud, l'expérience esthétique d'aujourd'hui est dépendante de la technologie et elle est reproductible et accessible à tous.

Suite à l'esthétique de la communication, l'artiste multimédia Fred Forest (2006) lance le concept d'*œuvre-système invisible*. D'après l'auteur, l'*œuvre-système invisible* demeure immatérielle suivant l'évolution technologique des communications et de notre rapport au monde ainsi transformé. « Elles sont produites par des individus-créateurs-artistes, qui en imaginent le concept original, et sa production, sous forme de dispositifs ou systèmes, dont ils assurent la mise en place et le fonctionnement » (p. 197). Pour l'auteur, l'artiste qui met en place une *œuvre-système invisible* tente de provoquer « des images mentales, des champs de conscience et des états de sensibilité » (p. 197) chez le récepteur qui réveille chez lui une intuition ou une sensibilité latente. Pour Forest, le cortex du récepteur est le seul support de l'œuvre ainsi créée par son interprétation des informations transmises par l'artiste.

Pour sa part, Alain Kerlan (2006) ouvre l'expérience esthétique à l'autre. Dans sa conférence *L'expérience esthétique, une expérience fondatrice*, il se base sur les écrits de Dewey pour avancer que l'expérience esthétique enveloppe concentration et plaisir. Kerlan prône la présence des artistes dans les écoles afin de permettre aux enfants de vivre une « authentique expérience esthétique » (p. 11). Pour Kerlan, l'expérience esthétique amène une ouverture sur le monde, non « pas une vérité arrêtée, mais une interrogation ouverte » (p. 12). L'auteur croit que seul l'artiste peut

faire entrer les enfants dans une conduite esthétique puisqu'il faut être soi-même dans une expérience de création pour arriver à faire vivre une authentique expérience esthétique aux autres. L'idée de Kerlan que seul l'artiste peut amener un groupe d'individus à vivre une expérience esthétique se transpose très bien à l'expérience que je tente en milieu de travail.

En souhaitant inclure le spectateur dans son expérience esthétique, l'artiste désire élargir cet aspect de la réception de l'œuvre, de l'intention jusqu'à la diffusion. La réception d'une intention est différente de la réception de l'œuvre terminée. En plaçant le spectateur devant son intention plutôt que face à une œuvre complète, l'artiste demande une plus grande implication de la part du spectateur. Je crois que le récepteur doit entrer dans l'intention de l'artiste, injecter sa propre compréhension de l'action à poursuivre et y mettre de son cru. L'artiste doit accueillir l'action du récepteur et l'adapter à sa propre intention pour la prochaine participation. Dans cette œuvre en devenir, l'intention de l'artiste s'entremêle et s'adapte aux différentes perceptions et représentations des participants. L'œuvre finale perd de l'importance. Le processus, l'échange, les relations et l'évolution de l'intention deviennent cruciaux. L'attitude du spectateur entre dans une réception participative.

La réception d'un participant à une intervention artistique comme celle que je propose dans cette étude n'est pas encore bien définie. Nommer cet accueil « réception participative » découle d'une association de vocabulaire entre un terme déjà utilisé pour nommer la perception d'un objet d'art par un spectateur et l'état actuel d'une implication accrue. On parle de réception participative lorsqu'il est question du degré d'implication des internautes dans les différents sites Web ou lors des émissions de radio, avec un espace pour les appels des auditeurs ou encore, au théâtre. Comme le dit Liliane Bouriche-Lépine, l'ère de la postmodernité a fait sortir le théâtre de son isolement pour le faire entrer directement dans le vécu du récepteur.

Mais nous entendons rarement cette expression en arts visuels. En cherchant sur le Web, j'ai trouvé une seule référence à cette expression dans ce domaine. Benedicte Merland fait une allusion à la réception participative lorsqu'elle décrit

l'œuvre d'Edith Dekyndt qui a recours aux nouveaux médias dans son installation *Any resemblance to persons, living or dead...* (2003-2004). L'artiste met en place une installation où le visiteur se place sur la tête un casque d'écoute qui l'isole et l'englobe dans une expérience proche de l'hypnose. Avec toutes les combinaisons artistiques mises en place par l'artiste d'aujourd'hui pour inciter la participation du spectateur, il est surprenant que l'expression *réception participative* ne soit pas plus utilisée.

2.1.3 L'intervention artistique et la notion d'esthétique

Certains esthéticiens de l'art se sont penchés sur l'art participatif. Frank Popper (1980) s'intéresse depuis longtemps à l'art cinétique, à l'art électronique et à l'art virtuel, ce qui l'a amené à l'art de participation. Il est l'auteur de nombreux ouvrages traitant de ce sujet. Popper redéfinit l'environnement de l'objet esthétique en élargissant le sens du milieu architectural et urbain. L'environnement esthétique devient un espace où il est possible de laisser libre cours à l'imagination artistique. « L'essentiel n'est plus l'objet lui-même, mais la confrontation dramatique du spectateur à une situation perceptive » (Popper, 1980, p. 13). Certains artistes, d'après l'auteur, invitent le spectateur à entrer dans le jeu de l'œuvre, sans autre défi.

D'après Yves Michaud (1997), nos représentations de l'art et de la place qu'il occupe dans notre culture sont en crise. Cette crise est pour lui le symptôme d'un bouleversement de nos représentations, d'un changement de nos expériences et d'une évolution de notre conception de l'art (p. 72). Michaud s'appuie sur les propos de Rosenberg pour avancer que l'art a disparu, ne laissant que l'artiste sans objet d'art. L'art s'apparente à la religion où il est ritualisé dans des espaces sacrés et il repose sur la foi de ceux qui se présentent aux cérémonies, lors du vernissage par exemple. L'évaluation de la qualité esthétique passe par la critique qui choisit de parler de certains artistes et d'en ignorer d'autres.

Parallèlement à Michaud, l'auteur Henri-Pierre Jeudy (1999), s'est engagé dans une réflexion épistémologique sur les sciences sociales et sur l'esthétisation

contemporaine des phénomènes de société. Il nous assure que les légitimateurs de l'art suivent l'art où il se trouve. Ces professionnels de l'interprétation de l'art demeurent, selon lui, les seuls juges de ce qui est art⁸.

Par ailleurs, Andrée Fortin (2000), professeure de sociologie à l'Université Laval, nous montre des artistes qui vont vers le public. Dans son ouvrage, *Nouveaux Territoires de l'art*, elle aborde l'art qui se fait événement : les symposiums de sculpture et de peinture, les biennales, les festivals de cinéma sur l'art, etc.; un art qui se veut accessible, un art qui descend sur la place publique. D'après l'auteure, le rôle de l'artiste passe de créateur solitaire à médiateur d'art public.

La critique d'art Suzi Gablik voit les artistes de l'avant-garde s'accrocher à leur liberté de création sans se soucier du reste de la population. Elle trouve que l'artiste devrait se préoccuper de transformer le vécu de sa communauté ou de son quartier; elle croit que « l'art doit bouger, quitter le huis clos des ateliers, occuper des terrains plus vastes et rencontrer la politique à travers la sculpture sociale » (1997, p. 164). Avec les années, les réalisations artistiques sont devenues de simples marchandises avec lesquelles les spéculateurs jouent à la bourse. Elle trouve qu'il est temps que l'artiste retrouve son rôle de « chaman » (*ibid.*), un genre de médiateur de la communauté. Pour Gablik, l'artiste doit réussir à concilier sa pensée créatrice à une authentique présence au monde.

Tous ces auteurs voient la dématérialisation de l'objet d'art vers la rencontre du public au nom de l'art comme la suite logique de l'évolution artistique depuis le début de la notion d'esthétique, en passant par le geste de Duchamp avec ses ready-made. Ce déplacement de l'objet d'art autonome construit de matériaux qui garantissent une durée de vie convenable à l'œuvre vers un événement éphémère où le récepteur tient un rôle important, change le rapport à l'art ainsi qu'à la question de l'esthétique et de sa réception. Nous passons de la réception d'un objet où nous tenons compte de son langage, de sa matière, de sa texture, de ses couleurs, de sa représentation, etc., à la réception de quelque chose d'éphémère, d'un événement,

⁸ Cette observation avait déjà été faite par Marcel Duchamp à la suite du célèbre épisode de l'Armory Show tenue à New York en 1913 et de la Fontaine en 1917.

d'une intention artistique, d'un lieu où l'action se passe, d'une importance donnée à la participation des spectateurs, etc. Nous ne sommes plus devant la réception d'un objet d'art, mais nous assistons à une réception participative d'une rencontre au nom de l'art.

Une tout autre problématique de la perception de l'esthétique et de la réception de « l'œuvre » est à définir avec ce déplacement de l'objet vers quelque chose de non palpable, et un tout nouveau langage plastique. L'aura de l'œuvre qui nous renvoyait au mythe du travail de l'artiste en solitaire est remplacée par l'atmosphère communautaire qui enveloppe la rencontre. Qu'une rencontre entre personnes soit appelée expérience esthétique ou œuvre d'art ne tient qu'à la parole de certains ou qu'au lieu de l'événement.

2.1.4 La réception esthétique d'une œuvre interactive

La réception de l'intention de l'artiste est différente de la réception de l'œuvre terminée. En plaçant le spectateur devant son intention plutôt que face à une œuvre complète, l'artiste demande une plus grande implication de la part du spectateur.

Hans Robert Jauss (1990) mentionne qu'une œuvre qui touche la conscience du récepteur renouvelle sa propre perception du monde. Entre autres, il décrit les trois composantes de l'attitude de la réception de l'art : *poiesis* (la production), *aisthesis* (la perception) et *catharsis* (la communication). Jauss se base sur les prémisses de la *Poétique* d'Aristote qui voit dans la *poiesis* l'action de créer l'objet d'art avec tout un savoir-faire. Donc, la première composante, la *poiesis*, est propre au créateur : c'est la dimension productrice de l'expérience esthétique, le pouvoir poétique de l'œuvre. Vient ensuite l'*aisthesis*, où l'œuvre d'art amène le récepteur à renouveler sa propre perception des choses, perception qui était émoussée par l'habitude et le quotidien et que l'artiste rappelle à sa mémoire. En attirant l'attention du spectateur sur un aspect du monde ou du quotidien, l'artiste amène celui qui perçoit l'œuvre à une actualisation des choses qui sont portées à son attention. L'*aisthesis* désigne donc la dimension réceptrice de l'expérience esthétique. Le dernier aspect de la *Poétique* d'Aristote repris par Jauss est la *catharsis*. Celle-ci

interpelle le lecteur et suscite son adhésion. Cette atmosphère transporte le spectateur dans une double émotion, à la fois empreinte de liberté et de la plénitude de participer au monde qui l'entoure. La *catharsis* dégage l'humain pour un moment de ses liens à la vie pratique et le dispose à un comportement social où il lui est possible de renouveler son propre jugement esthétique (p. 144).

Dans son *Manifeste pour une esthétique de la communication* (1983), Fred Forest réalise que le plaisir esthétique des participants aux jeux de communication mis en place par l'artiste est directement proportionnel au degré d'ouverture de chacun. Il reconnaît que cette règle vaut pour toute réception d'une œuvre d'art. Par contre, il insiste sur le fait que celle-ci est encore plus explicite dans la pratique d'un art de communication, notamment dans les projets qu'il expérimente (p. 16).

Jean-Louis Weissberg (1999) retient l'idée que l'interactivité est une nouvelle condition de la réception (p. 174). D'après lui, l'interactivité construit son *spect-acteur* (p. 175), comme un livre construit son lecteur⁹. « L'interactivité matérialise alors des rapports au récit » (p. 175). Weissberg considère l'interactivité comme auto communication puisque chacun parcourt le programme qu'il adresse à lui-même comme un stimulateur et recompose son propre rôle. L'auteur considère également l'interactivité comme méta communication puisque chacun actualise les programmes conçus par d'autres pour se fabriquer ses propres résolutions d'écriture, de scènes et de circulation dans les récits.

Aujourd'hui, la sensibilité des individus est bombardée de plusieurs images et messages, que ce soit par les œuvres de toutes sortes, picturales, conceptuelles, vidéographiques ou autres, par la télévision, la radio, les journaux, Internet et toutes les annonces publicitaires disponibles ou, encore, par de simples conversations

⁹ Dès 1965, Umberto Eco considérait l'œuvre comme étant interactive. Pour lui, l'œuvre est « un message fondamentalement *ambigu*, une pluralité de signifiés qui coexistent en un seul signifiant » (p. 9). Il constate que cette ambiguïté de l'œuvre devient aujourd'hui une fin en soi. L'œuvre dégage « un large éventail de possibilités interprétatives » (p. 11). Cette multiplicité communicationnelle de l'œuvre permet aux récepteurs de prendre part à la finalité de ce qu'elle dégage.

avec leur entourage. L'art est une opportunité de renouveler notre rapport au monde dans tout ce fatras qui nous entoure.

Je suis consciente que mon intervention n'est qu'une petite goutte dans cet océan d'informations et que l'expérience que je propose en est une parmi tant d'autres. Cependant, je crois qu'en incluant le spectateur dans une démarche ou dans une œuvre, son expérience esthétique pourrait être marquante. La participation devrait augmenter la durée du temps que passe le spectateur avec l'œuvre ou avec l'artiste et l'aider à s'approprier la démarche de celui-ci. Lors de mes expériences d'œuvres participatives précédentes, j'ai remarqué que l'action du spectateur dans l'œuvre marque sa mémoire, celle-ci devenant un peu la sienne. Cette présente recherche vise à cerner la diversité des réceptions ainsi que les différentes assimilations de l'expérience que les participants auront vécue.

2.1.5 La notion de groupe

Puisque mon intention est de rejoindre un groupe d'employés dans leur milieu de travail et qu'une expérience esthétique se vit en commun, je me suis penchée sur ce que pouvait être un groupe de travailleurs. Je définis ici la notion de groupe; je cerne ses formes, ses forces de cohésion, ses facteurs intrinsèques et socioaffectifs, ses avantages et ses règles. Dans une entreprise, le groupe se forme autour d'un objectif précis. Certains y développent une méthode de travail voisinant celle du processus de création, avec des problèmes à résoudre et des solutions originales à trouver.

Pour Jean Maisonneuve (1968), un auteur de référence pour la notion de groupe, être membre d'un groupe fait référence à des membres d'un même corps. L'auteur définit ce terme comme un ensemble de personnes qui ont quelque chose en commun. Le groupe évoque un rassemblement de personnes distinctes avec des points et des objectifs communs. De plus, le groupe est associé à l'idée de force, puissance ambiguë qui rassemble ou menace. Chaque individu souhaite son acceptation et redoute son rejet par le groupe. « En outre, les groupes ne sont pas des objets figés, ils naissent, se développent, se maintiennent ou se dispersent; bref,

ils ont une histoire » (p. 4). Le groupe peut exister d'une manière très éphémère - le temps d'une photo - ou être très durable et développer des liens affectifs solides. Le groupe n'est pas une collection d'individus ayant des qualificatifs semblables, mais un ensemble de personnes interdépendantes partageant des buts, des actions, des ressources, des normes, etc.

D'après Didier Anzieu et Jacques-Yves Martin (1968), l'étymologie du mot groupe fournit deux lignes de force : le « nœud » et le « rond ». La première réfère à la cohésion entre les membres; la deuxième désigne une réunion de personnes. « Le groupe est un intermédiaire entre l'individu et la société » (p. 10).

Selon Maisonneuve, le groupe se classe sous différentes formes : le groupe d'amis, l'équipe de travail ou les institutions. Entre autres, l'équipe de travail se regroupe pour réaliser une action ou une performance; les membres se centrent sur la tâche à accomplir. Selon Anzieu et Martin, le groupe institutionnel rejoint un système social et fonctionne selon ses règles : juridiques, économiques, politiques, etc., à l'intérieur d'un segment de la société.

Une des forces du groupe est la cohésion, soit la force qui maintient les membres ensemble et résiste à sa désintégration. Maisonneuve maintient qu'il existe deux types de facteurs qui permettent la cohésion du groupe : des facteurs intrinsèques et des facteurs socioaffectifs. Les premiers, les facteurs intrinsèques, sont propres à l'institution et englobent les contraintes légales et l'opinion publique : la dépendance, la hiérarchie, les statuts sociaux et l'organisation opératoire et fonctionnelle. Pour ce qui a trait aux facteurs socioaffectifs, l'auteur fait référence à l'attrait d'un but commun, aux actions collectives et au sentiment d'appartenance. Mais il est probable que, par-dessus tout, l'attrait de l'adhésion au groupe rejoint un besoin fondamental affectif, soit de communiquer et de s'unir aux autres en échappant à la solitude. Il se développe un jeu d'affinités interpersonnelles avec des membres du groupe et des relations amicales.

Pour sa part, Bergeron (1979) allègue qu'il y a plusieurs raisons fondamentales qui font que des groupes se créent. Dans un milieu de travail, la raison principale est avant tout d'ordre professionnel. Mais d'autres groupes peuvent se former en lien

avec certains besoins socioaffectifs qui rejoignent ceux décrits par Maisonneuve précédemment. Les groupes composés dans le cadre du travail répondent à certains de ces besoins.

La vie de groupe rencontre souvent des polémiques. La résolution de problèmes fait partie du cheminement de travail d'un groupe. Le processus de résolution de conflits de groupe proposé par Anzieu et Martin passe par la succession de trois phases : la collecte d'informations, l'évaluation et enfin, la décision. Ces différentes phases se chevauchent et s'entremêlent. Pour résoudre un conflit, le groupe recherche un consensus dans une démarche d'acceptation de soi et de l'autre dans le but d'atteindre l'objectif visé.

Un groupe est composé de plusieurs individus. Le comportement de chaque individu à vouloir ou non adhérer à un groupe lui revient. Dans un besoin de sécurité, chaque personne cherche à conserver sa position; par contre, il y a également de la curiosité pour la nouveauté qui permet à chacune d'évoluer. Dans une étude sur les résistances au changement qu'Adélie Miguel Sierra (2009) a effectuée avec des collègues du Centre de formation pour le développement et la solidarité internationale (ITECO) en Belgique, l'auteur décrit davantage le comportement répressif de l'individu. Elle nous parle de l'identité personnelle et professionnelle d'une personne, laquelle est composée des intérêts, des valeurs, des représentations de soi et de l'autre, en fin de compte de tout ce qui fait qu'une personne se sent compétente et qu'elle vit un sentiment de continuité et d'estime. Elle amène également l'idée que l'individu garde un contrôle sur ses manières de se comporter et sur ce qu'il connaît. Elle révèle que, face aux changements, l'individu déploie différents mécanismes afin de protéger son système de représentation : valeurs, croyances, représentations, intérêts. Ce mécanisme de protection permet d'interroger en permanence la pertinence de l'événement et d'évaluer les pertes et les bénéfices qui découlent de la formation ou de l'activité.

Par contre, Miguel Sierra mentionne que les personnes sont aussi en quête de nouveaux savoirs : elles cherchent à la fois à maintenir les acquis et à se

transformer. L'auteur avance donc que, malgré leurs mouvements de protection, les individus possèdent une ouverture au changement.

Le principe de groupe rejoint mon idée d'œuvre participative avec une communauté spécifique. Dans le cadre du projet artistique développé dans cette étude, j'ai choisi un groupe cible, soit un groupe de travailleurs d'une même entreprise. En faisant tous partie d'un même corps, les employés s'unissent comme une force pour la croissance économique de l'entreprise. Dans le principe de groupe, les personnes interdépendantes partagent un même but et unissent leurs connaissances et leurs ressources pour y parvenir. La force de cohésion de chacun se maintient par son apport à l'entreprise, sa spécialité et son expertise; la place respective de l'employé au sein du corps sociétaire en fait un membre nécessaire au bon fonctionnement de celui-ci. Les relations interpersonnelles développées tout au long des années de travail renforcent généralement le sentiment d'appartenance. L'intervention artistique amène les participants à se découvrir d'autres affiliations reliées au monde de l'art et aide du même coup à renforcer les liens d'appartenance de chaque participant avec l'entreprise. Dans mon intervention, les participants savent que les autres proviennent de leur milieu de travail, mais l'anonymat des réalisations éloigne les travailleurs de leur titre et retire, de ce fait, certaines pressions reliées au travail.

Une entreprise est une société très organisée composée de différents groupes sociaux qui suivent certaines règles bien définies. Dans ce genre de milieu, les employés se rangent habituellement du côté de la majorité. Au début de mon intervention artistique, si les premières personnes qui parlent du jeu le jugent défavorablement ou mentionnent que c'est une perte de temps, les autres employés risquent de ne pas oser y participer. Si, par contre, les premiers participants y prennent plaisir et partagent leur enthousiasme avec leurs confrères de travail, la diffusion devrait être plus facile. En ce sens, je trouve que l'évolution des groupes ressemble étrangement à l'évolution des virus, qui se communiquent d'une personne à l'autre lors d'une rencontre ou d'une activité commune.

2.2 La tangente ludique du projet

Le jeu est à la base de mon intervention puisque j'invite les participants à un jeu de rôle. Effectivement, les employés qui participeront aux ateliers, sont amenés à entrer dans la peau d'un artiste l'espace d'un moment sur l'heure du midi. J'ai cerné, dans un premier temps, le côté ludique de mon approche en entreprise en considérant le plaisir dans le jeu ainsi que le jeu de l'écriture avec la métaphore. J'ai survolé la conception de la notion de jeu chez différents auteurs : Eric Berne, Roger Caillois, Jacques Dufresne, Jean Duvignaud, Johan Huizinga, Erik Pigani, Jean Proulx et Jean-Louis Le Scouarnec. Je mentionne l'importance de laisser la personne libre d'entrer ou non dans le jeu. Par la suite, je présente plus spécifiquement le jeu électronique. Ce dernier ainsi que le courrier électronique sont des outils de communication qui ont été favorisés dans l'intervention en milieu de travail que je développe.

2.2.1 La question du ludique

Dans la recension des écrits autour de la question du ludique, j'ai découvert plusieurs auteurs qui se sont penchés sur le sujet. Ils distinguent et opposent vraisemblablement le jeu et la vie quotidienne. Selon eux, les personnes auraient besoin d'une période de jeu pour s'évader du quotidien.

Nous reconnaissons que les enfants jouent. Certains auteurs comme Piaget considèrent que l'activité ludique contribue à l'éducation en alimentant les forces et les vertus qui façonnent la personnalité. Les différents jeux correspondent au développement intellectuel ou à l'évolution motrice de l'enfant jusqu'à l'âge de 12 ans. Mais plusieurs auteurs, dont Le Scouarnec, Caillois, Duvignaud et Huizinga, reconnaissent également que l'adulte continue d'avoir des besoins ludiques. Cet adulte extériorise ses pulsions par la danse, il risque sa chance aux jeux de hasard, il goûte au vertige par l'escalade, la descente de rapides en bateaux gonflables ou, tout simplement, la vitesse au volant.

La notion de jeu

Le Petit Larousse illustré définit le jeu comme une activité physique ou intellectuelle non imposée et gratuite, à laquelle on s'adonne pour se divertir et en tirer un plaisir, et comportant de l'adresse, de l'habileté ou du hasard. Il s'infiltré dans le langage par le jeu des mots. L'acte comme jeu rejoint la musique et le théâtre et il s'impose dans le sport et la compétition.

Les différents auteurs consultés ont une notion du jeu très personnelle reliée à leur système philosophique respectif. Certains conçoivent la notion de jeu dans des périodes libres de la journée, d'autres distinguent le jeu dans plusieurs situations de la vie. D'autres encore perçoivent le jeu de manière très restrictive avec des règles précises.

Pour Jean Duvignaud (1980), critique de théâtre, sociologue, dramaturge, essayiste, scénariste et anthropologue, le jeu se glisse discrètement dans nos vies : dans le bavardage en marge du travail ainsi que dans le flux de volubilité solitaire, dans la flânerie des cafés, des cantines, des bars et de la place publique, chez les poètes qui prolongent l'enfance en changeant l'ordre des mots, chez le bouffon, le mime, l'acteur, le peintre qui jouent avec la représentation. Le jeu est donc vécu dans le temps qui s'écoule : il accompagne ces privilégiés qui passent leur vie à jouer. Pour Duvignaud, le jeu n'est pas exclusivement humain, mais embrasse aussi les insectes, les animaux et toute la nature.

D'après Jean-Louis Le Scouarnec (1987), poète et philosophe, le jeu de l'enfance se traduit par l'élan spontané, l'impulsion vers le nouveau, le turbulent, le dangereux, le construit et le fictif. L'enfant gambade entre la réalité et l'illusion; il déforme et reforme la réalité en imitant l'adulte. Selon l'auteur, plusieurs personnes poursuivent les jeux de rôle de l'enfance et vivent dans la fiction la vie durant, troquant le réel pour l'irréel, comme le font parfois le scientifique, l'artiste ou le romancier.

Roger Caillois (1958), sociologue, voit le jeu comme une ambiance de délassément ou de divertissement; il évoque une activité sans contraintes et sans conséquence pour la vie réelle. De plus, Caillois délimite le jeu en le qualifiant de

stérile : il ne crée rien de nouveau en réalité. L'auteur définit le jeu comme une activité libre, séparée de la réalité, réglée, fictive, au déploiement incertain et improductif. Il classe le jeu sous quatre rubriques : la compétition, le hasard, le simulacre et le vertige. Toujours selon Caillois, on retrouve dans chacune de ses catégories des jeux reliés au divertissement, à l'improvisation libre et à l'épanouissement insouciant sous une fantaisie incontrôlée; d'un autre côté, on retrouve également un dépassement personnel qui exige des efforts, de la patience, de l'adresse ou de l'ingéniosité. Dans les mêmes quatre catégories, certains jeux demandent de la force physique, d'autres défient l'intelligence. Les joueurs poursuivent le jeu seulement s'ils y trouvent du plaisir. Car l'ennui tue le jeu.

Johan Huizinga (1988), historien néerlandais, définit le jeu comme une action libre, « fictive », se situant à l'extérieur de la vie courante, capable d'absorber complètement le joueur. L'action doit être dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité. D'après l'auteur, le jeu doit s'accomplir dans un temps et dans un espace circonscrits à cette fin et doit suivre des règles strictes. Le jeu s'enrobe de mystère et d'étrangeté.

Le docteur Eric Berne (1976), quant à lui, décrit le concept de jeu qu'il utilise en psychiatrie individuelle et sociale, concept qu'il utilise également en thérapie de groupe et qui lui tient lieu de méthode fondamentale. De plus, l'analyse des jeux forme un élément majeur de ses traitements. Il considère les relations sociales comme une panoplie de jeux que chacun utilise à sa guise. Les individus jouent à ces jeux pour cacher des motifs profonds, pour rationaliser leurs activités ou pour rester objectifs. Le docteur Berne présente une analyse de 36 jeux qu'il classe sous diverses rubriques : les jeux vitaux, les jeux conjugaux, les jeux sexuels, les jeux sociaux, etc. Dans toutes les parties du monde, les parents enseignent à leurs enfants les bonnes manières, soit les rituels des jeux qu'ils transmettent de génération en génération.

Psychologue de formation, Éric Pigani (2001) est psychothérapeute et journaliste. Il se base sur des écrits de psychanalystes, de psychologues et sur ceux du philosophe Roger Caillois pour démontrer que le jeu est excellent pour la santé

mentale des humains, pour leur réussite au travail ainsi que pour leur sens créatif. Pigani voit le jeu comme la fontaine de jouvence tant recherchée, puisqu'il est une source d'énergie pleine d'émotions positives.

Pour le philosophe Jacques Dufresne (1971), nous confondons les règles du jeu avec les lois de la vie en société. Dans ces conditions, nous ne pouvons qu'inviter les hommes à entrer dans le jeu. Ceux-ci ont donc tout le loisir d'accepter ou non de jouer. L'auteur préconise qu'il faille réapprendre à ne rien faire. Il avance que de laisser nos facultés jouer librement permet aux êtres, aux choses et aux souvenirs de faire leur œuvre en nous. Il affirme que cette passivité attentive est la condition de la créativité.

De son côté, le philosophe Jean Proulx (1971) énonce que le principe de rendement qui anime la société industrielle avancée est une hypertrophie, qu'il introduit une répression de l'imaginaire, de l'esthétique et du gratuit. À cette époque, il croyait cependant que la réduction du temps de travail permettrait le retour du plaisir désintéressé. Il inscrit le rite sur la toile de fond du jeu. D'après lui, le rite possède les caractéristiques du jeu de Caillois : activité libre, séparée, improductive, réglée et fictive. Le rite s'affirme comme une mémoire de l'Être : le pain, le vin, le repas, la maison... Il passe du jeu au rite, du rite à la fête, la fête comme grand jeu, célébrée dans la communion.

Plusieurs auteurs s'accordent à considérer le jeu comme une forme d'action. Le Scouarnec précise l'action comme étant impulsive et spontanée, tandis que la majorité des auteurs voient l'action ludique comme un geste raisonné. Duvignaud réfère plutôt à tous les petits moments inutiles de la vie, tandis que Huizinga et Caillois voient le jeu d'une manière très structurée, tout en conservant les notions de risque et d'inutilité. Si l'on combine toutes les définitions, le jeu devient envahissant : il s'empare de tous nos petits moments perdus. Mais, comme le décrit Berne, le jeu se trouve surtout incrusté dans l'attitude d'une personne plutôt que dans ses faits et gestes. Le ludique accompagne volontiers une personne qui se laisse pénétrer par l'imaginaire, mais il délaisse radicalement l'individu rationnel.

Nous constatons que la notion de jeu est variable. Dans le cas de l'intervention artistique en milieu de travail que j'anime, les règles du jeu sont définies par l'artiste. J'ai choisi une certaine démarche à suivre et j'invite les employés d'une entreprise à l'expérimenter. Les participants sont toujours libres de répondre ou non à mon invitation. En entrant dans un jeu, les participants peuvent quitter le cadre de leur fonction pour une ambiance de délassément, apparemment sans conséquences réelles pour la suite de leur travail.

Les auteurs Pigani, Dufresne et Proulx nous présentent les bienfaits d'un temps de liberté que nous permet le jeu. Entre autre, d'après ces auteurs, le jeu apporte aux participants un élan d'imagination et une ambiance de plaisir. Dans le cadre du présent projet de laboratoire artistique, ce temps de liberté devient un espace d'expression et d'expérimentation. Comment peut se définir ce jeu de rôle lancé par une artiste qui souhaite réunir des personnes à vivre une expérience esthétique avec elle?

Les différents auteurs perçoivent le jeu avec certaines nuances. Quelques fois le jeu amène un temps d'errance et de disponibilité. D'autres fois la même notion de jeu entraîne des règles strictes, un but à atteindre ou un coéquipier à dépasser.

La première forme de jeu, selon Huizinga, peut être cet intermède dans la vie quotidienne. Le ludique s'infiltre dans des moments lunatiques, des esprits flottants, une conversation errante, des instants où tout paraît possible. Cette émergence de l'inutile et du gratuit nourrit les créateurs et réveille parfois des concepts révolutionnaires. « Le jeu est l'expression d'une énergie délibérante et, avance Schiller, l'origine de tout art » (Le Scouarnec, 1987, p. 193). Mais le jeu n'est pas toujours d'une consistance aussi fluide; il peut être très délimité et organisé. La deuxième forme de jeu selon Huizinga est très circonscrite et structurée. L'auteur attribue au jeu dans sa forme précise des règles qui lui sont propres et avec une volonté de jouer commune, hors de l'utile et du nécessaire. D'après Huizinga, chaque jeu possède ses règles impérieuses et indiscutables; les transgresser, c'est sortir du jeu. L'ambiance est au ravissement et à l'enthousiasme. Le jeu fait appel à plusieurs joueurs. Les relations entre les joueurs créent une dynamique sous-

tension. Quelque chose émerge au prix de certains efforts. Le jeu, aussi plaisant et ludique soit-il, demande de la persévérance, une endurance ou une force spirituelle. Le jeu n'est pas que plaisir. La compétition domine le jeu; le hasard, la force et l'inopiné participent aussi aux lois du jeu.

Caillois maintient également une définition assez serrée du terme de jeu. Pour lui comme pour Huizinga, les participants doivent demeurer libres de jouer pour conserver la nature de divertissement et de plaisir reliée au jeu. Pour Caillois et Huizinga, le jeu est toujours soumis à des règles qui suspendent le quotidien et appellent la compagnie. Caillois, pour sa part, ajoute le côté improductif du jeu en avançant qu'il ne crée aucun élément nouveau. Les joueurs repartent à zéro à chaque partie. Dans une définition aussi serrée du jeu, il n'y a aucune place pour la création. Par contre, en considérant que le jeu fait partie même du social, comme le proposent Berne, Dufresne et Proulx, l'ouverture d'esprit et de légèreté que nous amène le jeu ouvre la porte à la créativité. Donc, si le jeu lui-même demeure infécond, la disposition qu'il installe incite à la création.

Plusieurs jeux font partie de la rubrique de compétition et demandent des qualités de rapidité, d'endurance, de vigueur, de mémoire, d'adresse, d'ingéniosité et bien d'autres. Que ce soient des compétitions sportives ou des jeux de table comme les échecs, l'objectif ultime du jeu pour chaque concurrent est de faire reconnaître son excellence. La compétition présuppose un entraînement, des efforts et de la volonté.

Les jeux de hasard sont aujourd'hui très populaires. Dans cette catégorie, le joueur demeure passif et attend dans l'espoir l'arrêt du sort. Le joueur s'abandonne au destin.

Le simulacre est un jeu d'illusion. Le jeu consiste à devenir un autre personnage. Le plaisir est d'être un autre, de faire aller son imagination et son interprétation. Le jeu de rôle dissimule la réalité.

Les jeux de vertige retirent la stabilité de la perception et infligent une sorte de panique voluptueuse à la conscience. Le joueur se laisse envoûter par la chute, la projection dans l'espace, la rotation rapide, la glissade ou la vitesse.

Certains jeux combinent deux ou plusieurs catégories dans leurs réalisations. Toute la taxinomie des jeux rejoint les enfants autant que les adultes.

Plusieurs personnes essaient d'échapper au quotidien par certaines activités ludiques. Certains cherchent à s'évader à travers les brèches d'une société surdéterminée. L'horaire généralement très serré du quotidien élimine le temps de jouer. « Motards, musiciens, bricoleurs, flâneurs, tous révèlent qu'un sens peut être donné à la vie par une créativité dégagée de tout souci fonctionnel. On dirait qu'il s'agit de signifiés en quête de signifiant » (Duvignaud, 1980, p. 130).

Libre choix de jouer

D'après Le Scouarnec, il existe un conflit intérieur entre la volonté de réussir et le besoin de jouer. L'enfant joue tout au long de sa jeunesse; il s'enfouit dans son monde imaginaire et reproduit des rôles d'adulte. Dès lors, la vie lui semble jeu.

Devenu adulte, la période de jeu est reléguée au rôle d'intermède dans la vie quotidienne. À cet égard, le jeu est indispensable à l'individu. D'après Huizinga, plus le jeu élève la valeur de l'individu, plus il devient culture. Le jeu s'élève au niveau culturel grâce à des valeurs physiques, intellectuelles et spirituelles. Il est aussi indispensable à la communauté pour la mémoire collective qu'il contient : sa valeur expressive, les liens spirituels et sociaux qu'il crée, en bref, comme fonction de culture.

Le jeu satisfait des idéaux d'expression et de société. Dans le jeu, l'adulte exprime ses émotions, que ce soit par le sacré, par la politique ou par les arts. Son geste rejoint la culture. Il se retrouve à l'extérieur de l'intérêt matériel; il inclut les besoins biologiques tout en les dépassant. « Plus on robotisera la société, plus elle aura besoin de jeu, de jouets pour la " dé-mécaniser " » (Le Scouarnec, 1987, p. 160). Les personnes vivant uniquement la performance tout en oubliant d'exister, passent à côté de l'essence de la vie : « [...] plusieurs générations rejoindront précocement la tombe à force de n'avoir su que travailler » (*ibid.*, p. 170). Conditionnée par l'accomplissement, notre conscience s'oppose à l'idée de jeu.

Le jeu doit nécessairement se dérouler dans un climat d'exaltation passionnée, avec un généreux sens de gratuité et de liberté. L'individu choisit d'entrer dans le jeu par amour. Il joue avec enthousiasme tout en étant conscient de son état de joueur.

L'enfant joue avec un sérieux parfait -- on peut dire à juste titre : sacré. Mais il joue et il sait qu'il joue. Le sportif joue avec un sérieux convaincu et avec la fougue de l'enthousiasme. Il joue et sait qu'il joue. L'acteur est pris par son jeu. Néanmoins il joue et en est conscient. Le violoniste éprouve la plus sainte émotion; il vit un monde extérieur et supérieur au monde ordinaire : cependant son activité reste un jeu. Le caractère « ludique » peut demeurer propre aux actions les plus élevées (Huizinga, 1988, p. 42).

L'artiste se retrouve au cœur du jeu par son art, par la passion qui l'habite, par le plaisir et par l'émotion que l'action de jouer lui apporte. Par son absorption dans l'œuvre, l'artiste entre dans la sphère ludique, extérieure à la vie quotidienne et aux bruits qui l'entourent. Sous le charme de la création, plusieurs artistes demeurent ainsi pendant de nombreuses heures dans leur bulle intime, oubliant le temps, la faim et le sommeil.

Le jeu, comme l'art (Forest, 1983, p. 8), est davantage dans l'attitude que l'on porte à l'action que dans l'action elle-même. L'état de jouer implique une exaltation plutôt que des intérêts. Si l'action de jouer rejoint l'obligation plutôt que la griserie, elle se rapproche du travail.

Certains artistes invitent les spectateurs à entrer dans leurs jeux. Prenons un exemple du jeu de l'art dans l'œuvre de Sylvie Laliberté¹⁰, *Œuvre de politesse*, présentée au Musée d'art contemporain de Montréal à l'automne 2001. Laliberté invite les spectateurs à prendre place dans la salle meublée de quelques chaises, de tables et de poufs : « Installez-vous et ça fera une installation ». Les visiteurs entrent dans le jeu que l'artiste a mis en place simplement en prenant place sur les chaises disposées dans la salle. Elle avance avec humour : « Je ne pense pas qu'il faille nécessairement que les choses soient sérieuses pour qu'elles soient sérieuses » (Rouleau, 2001, p. 66).

¹⁰ Sylvie Laliberté est une artiste québécoise polyvalente, elle passe ses messages par la performance et la chanson.

Dans son *Manifeste pour une esthétique de la communication* (1983, p. 4), Fred Forest utilise le jeu en tant que modèle de simulation. Par son action, l'artiste développe des stratégies d'action. Il utilise le jeu pour renouveler les rôles sociaux et les comportements humains en les reproduisant d'une manière ludique. Pour l'artiste, le jeu en tant qu'activité exercée librement, sans obligation, par plaisir, est une valeur notable de toute manifestation artistique. L'artiste présente la fiction aux internautes comme une autre réalité possible; le jeu, le rêve et l'imaginaire sont ainsi introduits dans la dimension du vécu. De cette manière, la communication entre l'artiste et le spectateur s'en trouve enrichie.

Je m'insère dans le monde sérieux du travail avec une activité ludique. Dans la sphère de jeu qu'est devenu un de leurs bureaux aménagé en atelier, je dégage les employés de leurs soucis reliés au travail et je sollicite leur créativité, l'espace d'un moment. Un intermède ludique dans la vie trépidante du travail. Par le jeu électronique et les ateliers que je propose, j'invite librement les participants dans un jeu de simulacre : soit à se prendre pour un artiste l'espace d'un moment, à jouer un rôle qui a peut-être déjà fait partie de leurs rêves ou de leurs fantasmes.

2.2.2 Le jeu électronique

Certains chercheurs, sociologues et informaticiens, comme Alain et Frédéric Le Diberder, Laurent Trémei et Louis-Claude Paquin, se sont penchés sur les jeux vidéo. De leur point de vue, technique ou sociologique, ils en étudient l'histoire et l'origine et les classent en différentes catégories. Ils observent les habitudes des joueurs. Ils cherchent à mieux comprendre la fonction de ces jeux dans le monde d'aujourd'hui.

Par exemple, Alain et Frédéric Le Diberder, des passionnés de jeux vidéo, étudient leur évolution. Dans leur ouvrage, *L'univers des jeux vidéo* (1998), les auteurs abordent l'origine et l'histoire des jeux vidéo ainsi que leurs côtés économique et sociologique. Ils y voient une simple évolution des formes de création

du XX^e siècle auxquelles fut ajoutée l'interactivité. Les Le Diberder classent ces jeux vidéo en trois grandes familles : les jeux de réflexion regroupant des jeux déjà existants avant la venue de l'informatique, comme les échecs, le Scrabble et plusieurs jeux de cartes; les jeux d'arcade ou d'action provenant des salles de jeux électroniques et les jeux de simulation - les plus récents - où le plaisir est dans le chemin à parcourir.

Pour sa part, Laurent Trémel, sociologue, étudie le mode de socialisation des jeunes dans son ouvrage *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia* (2001). Il y observe l'effet du jeu vidéo sur les relations sociales des jeunes. Les pratiques du jeu sont étudiées en regard de l'insertion du jeune dans une société donnée. L'auteur situe le début des jeux vidéo multimédias dans les jeux de rôle sur table, tels *Donjons et Dragons*.

Dans le cadre du jeu électronique, la définition de Louis-Claude Paquin (2003) rejoint celle de Huizinga et de Caillois. Paquin, professeur d'interactivité au Département des communications de l'Université du Québec à Montréal, décrit le jeu comme une activité encadrée se déroulant dans un contexte de liberté. Pour lui, comme pour Huizinga, Caillois et plusieurs autres, l'aspect fondamental du jeu se retrouve dans la quête du plaisir.

Jean-Paul Lafrance (2003), professeur en communication de l'Université du Québec à Montréal, classe les jeux électroniques en cinq catégories : les jeux d'action semblable aux jeux de stratégie où le joueur vit une aventure; les jeux de détente qui amène le joueur à faire une partie de cartes ou d'échec avec l'ordinateur; les jeux de rôle où le joueur devient la vedette d'un épisode et les jeux de simulation qui placent les joueurs au volant d'un avion ou en compétition dans un sport. Pour l'auteur, les jeux électroniques se définissent également en fonction de l'âge des participants et en fonction de leur degré de fermeture. En effet, selon Lafrance, certains jeux proposent un but à atteindre tandis que d'autres tendent vers des échanges sociaux en réseaux et sont continuels. Pour lui, on retrouve les jeux électroniques dans les parcs d'attractions ou dans les « arcades », mais également

partout où on doit attendre : à la maison, à la télévision, sur internet, dans les avions et même sur les téléphones mobiles.

Le jeu électronique n'est pas encore bien défini dans le domaine des arts visuels en ce moment. Lorsque Louis-Claude Paquin (2003), nous entretient du jeu électronique dans un livre consacré aux arts médiatiques, il se réfère aux jeux d'arcades *immersifs*. Pour l'auteur, la spécificité du jeu multimédia interactif, avec ses simulateurs d'univers, est de proposer aux spectateurs l'expérimentation d'une « réalité virtuelle » de substitution à la leur. Il introduit la notion d'interactivité avec les différents genres d'artefacts multimédias provenant des technologies de l'information, l'audiovisuel et la télécommunication. Pour lui, ce qui distingue ces nouveaux médias est sans aucun doute l'implication active du spectateur. Cette relation prend la forme d'une manipulation de prothèses : clavier, souris, gants, etc. L'électronique offre des simulations de plus en plus réalistes et des interfaces accentuant l'illusion. Pour Paquin, ces jeux viennent directement des fêtes foraines avec leurs jeux d'adresse. Il considère le multimédia interactif comme des jeux d'aventure qui plongent le participant dans un rôle fictif. Tout compte fait, un jeu, quel qu'il soit, appelle à la participation. Nous jouons ou nous regardons jouer. Par contre, jamais il ne fait mention qu'un jeu électronique fait appel à l'imagination, si ce n'est que de recourir à l'imaginaire pour entrer dans le monde virtuel proposé.

Le jeu vidéo semble loin du monde de l'art. Pourtant, des artistes comme Dalia Chauveau, dans son œuvre *Agence de clonage* (1999), utilisent un site Web interactif, parodiant une partie de la réalité pour impliquer le spectateur directement dans sa création artistique. Ou encore, Chantal DuPont, avec l'œuvre *recycleamour* (2002), archive et recycle de vraies histoires d'amour. Elle les recueille auprès d'internautes qui les racontent au moyen de textes, de sons et d'images. Cette œuvre de création interactive avec le public mêle l'intention de l'artiste au vécu des visiteurs.

On peut donc avancer que le jeu fait désormais partie des manigances artistiques avec ou sans ordinateur. Des artistes établissent leurs règles en invitant des personnes à se commander un clone ou à raconter leur histoire d'amour. Ce

dernier est le maître d'œuvre de ces manigances et il invite des personnes à son jeu, soit comme témoin ou comme participant.

L'intervention artistique introduite par le jeu électronique que je développe place les joueurs dans une simulation du rôle de l'artiste et les conduit vers une création plastique réelle en leur faisant prendre conscience de leur faculté créatrice. Les joueurs passent de la souris et du clavier d'ordinateur vers les pinceaux et la peinture. L'intervention artistique que je propose établit un dialogue entre le virtuel et le réel.

L'image virtuelle

Le jeu électronique ainsi qu'Internet permettent la création d'un monde non réel. L'image virtuelle ouvre la porte à la simulation déjà présente dans le jeu. Que ce soit un environnement copié de la réalité ou un espace complètement farfelu, la technologie nous donne l'illusion de pénétrer dans ces lieux, de revêtir la peau d'un personnage et d'entrer dans l'action. L'image virtuelle n'est pas fixée par une impression; sa virtualité lui permet de se modeler aux gestes de l'internaute et ouvre l'accès à la participation. Serge Tisseron et Edmond Couchot, entre autres, reconnaissent les changements de perception de cette image virtuelle. Tisseron (1996), psychiatre et psychanalyste, affirme que l'interactivité a bouleversé notre présence à l'image. Désormais, chaque image s'impose comme un espace à habiter et à explorer. D'après lui, la condition au plaisir, dans un jeu interactif, réside dans l'équilibre dynamique entre deux conditions : s'y sentir en familiarité et, en même temps être sollicité par les changements que l'on y opère dans l'action avec l'image.

Pour sa part, Couchot (1998) voit dans la participation du public une cocréation. L'art interactif à caractère ludique produit une communication directe entre le spectateur et le système proposé. Couchot croit que le spectateur entre dans un engagement total à l'œuvre en passant par le jeu. Que le spectateur soit enfant, néophyte ou cultivé, il soutient que la mise en situation du jeu relance son attention en s'appuyant sur la surprise, le geste et la provocation plutôt que sur les connaissances antérieures. Il voit dans la participation interactive entre le public et

l'image une association au processus de l'auteur dans l'expérience technique. « L'auteur et le public partagent la même logique communicationnelle, la même volonté de croisement, de responsabilité revendiquée dans l'élaboration et la circulation de l'information, le même espace sensible (celui des interfaces) et la même temporalité » (p. 130). Pour cet auteur, la relation interactive avec l'œuvre dirige l'attention vers la confrontation dramatique du spectateur avec le système développé par l'artiste. L'œuvre devient événement.

Avec les propos de Couchot et Tisseron, nous voyons dans l'électronique un médium d'expression qui change la relation de l'œuvre et du spectateur avec les possibilités d'interactivité et la démystification de l'art par le jeu. Donc, le virtuel permet à l'artiste de changer son approche et de laisser le spectateur entrer dans l'œuvre autant que dans sa démarche de création. De ce fait, l'artiste doit tenir compte de l'apport du spectateur dans la validation de l'œuvre et, désormais, lui accorder une place primordiale dans son travail de création.

D'après les auteurs Fuchs, Moreau et Papin (2001), la réalité virtuelle est un environnement qui permet à une ou plusieurs personnes des activités sensorimotrices et cognitives dans un monde artificiel, qu'il soit imaginaire ou encore une simulation de la réalité. La réalité virtuelle nous permet d'ouvrir l'œuvre au spectateur. Pour ces trois auteurs, la réalité virtuelle permet aux internautes de s'extraire de la réalité physique, comme avec la télévision, mais dans un engagement accentué par leur interaction avec l'image. Fuchs, Moreau et Papin insistent sur le fait que ce monde, inventé par l'humain, n'existe que par l'intermédiaire d'une machine informatique et d'interfaces matérielles dépendant de l'électricité. Le virtuel est une pure création de l'homme sous la forme d'une base de données informatique. Ils notent que ces techniques ont débuté dans les années 1960 et depuis, d'importants efforts de recherche se poursuivent pour concevoir des interfaces permettant une meilleure immersion. Lorsqu'un sujet se retrouve dans un environnement virtuel, l'interaction se fait par étapes. Les auteurs décrivent le comportement du joueur, passant de l'observation de ce nouveau monde au désir de s'y déplacer par l'interface. Relativement au système, le sujet peut agir et

communiquer, soit avec d'autres utilisateurs, soit avec des personnages virtuels ou soit avec le système informatique lui-même. Fuchs, Moreau, et Papin notent que l'internaute pénètre dans un monde virtuel pour plusieurs raisons : gagner de l'argent, augmenter ses connaissances, communiquer ou se détendre.

Le jeu de la contamination que je conçois permet aux employés de se soustraire à leur rôle relié au travail ainsi qu'à leur réalité quotidienne pour entrer dans la peau d'un artiste et créer une œuvre avec leurs collègues de travail. L'expérience les amène à la détente par le jeu, mais développe également leur côté créatif tout en les informant sur la collection d'œuvres de leur entreprise. Les employés sont invités à vivre un atelier de création dans un de leurs bureaux transformé en atelier pour l'occasion. Ils peuvent poursuivre ou revivre leur démarche sur le jeu électronique par la suite. Le jeu passe du virtuel à la réalité par l'atelier qui met en œuvre les mêmes variables que le jeu électronique.

Le réseau informatique

Serge Fdida (1997), informaticien, constate que l'autoroute électronique apporte une multitude d'informations dans chaque foyer ou bureau. Ainsi, d'après lui, chaque utilisateur devient à la fois un producteur et un consommateur potentiel d'informations. Les échanges en sont facilités. Selon lui, le réseau informatique s'apparente à n'importe quel autre type de communication. Il associe une forme de langage à un moyen de diffusion, avec en plus, une très grande accessibilité et une rapidité sans frontière. Fdida constate que des nouvelles formes de relations sociales sont en train de s'établir depuis que l'on peut converser avec des individus anonymes qui partagent un intérêt commun. L'autoroute électronique ouvre un nouvel espace d'intervention artistique où il est possible de rejoindre des personnes hors du circuit de diffusion d'une galerie ou d'un autre centre relié aux arts visuels.

L'élimination de l'effet des distances

L'ampleur qu'a prise l'ordinateur avec Internet et le courrier électronique dans tous les milieux, que ce soit au travail ou au domicile de chacun, diminue l'importance de la distance et favorise les rapports interpersonnels entre les individus. En effet, la télécommunication est un moyen supplémentaire de répondre aux besoins de la communication sociale. Pierre-Léonard Harvey (1995) nous rappelle que c'est à travers les échanges et la mise en commun d'informations que nous recevons des gratifications de la vie qui sont importantes dans le développement humain, bien au-delà des nécessités de base.

Les facilités techniques encouragent l'interactivité sociale. Selon Harvey, il est important qu'« entre l'offre technique et la demande de socialité, soit créé un espace social de médiation que l'expérimentation sociale seule peut favoriser » (p. 172). Pour ma part, je crois que la simplicité des échanges virtuels peut inciter ou même renforcer les rapports sociaux, mais l'intensité d'une rencontre entre deux personnes ne sera jamais comparable.

Le jeu électronique que je propose encourage les échanges virtuels par le biais du réseau de travail déjà établi. Le jeu se poursuit par des rencontres de groupe avec des capsules d'atelier et se termine avec la diffusion des résultats à l'ensemble des employés de l'entreprise hôte. Le jeu dépasse l'interactivité virtuelle et amène les internautes à découvrir des nouveaux visages et des personnes ayant des affinités avec eux dans la minisociété qu'est leur entreprise. Le seul fait de jouer ensemble, de s'identifier à des choix communs et d'éprouver en commun devrait susciter une puissance collective. L'accent du jeu est mis moins sur l'objet artistique que sur le processus. L'essence même du jeu est orientée davantage vers le côté rassembleur de l'intervention artistique, rejoignant aussi les tendances de l'esthétique relationnelle de Bourriaud, où la relation elle-même devient œuvre d'art. L'œuvre se traduit par l'union des personnes dans la matérialisation d'une action créatrice.

Quelle que soit la position hiérarchique ou géographique de chaque employé, celui-ci sera personnellement invité à prendre part au jeu avec sa personnalité et sa

créativité, oubliant pour un instant son rôle établi par l'entreprise. Finalement, le jeu favorise de nouvelles rencontres à l'intérieur d'une société organisée autour du travail.

L'interactivité et l'engagement du spectateur

Nous avons déjà vu que l'interactivité fait désormais partie du champ de l'art avec l'ensemble des œuvres participatives ainsi que les deux tendances dominantes que sont les arts communautaires et l'esthétique relationnelle. Mais, avant toute chose, l'interactivité est la dominante du système informatique.

Pour Susan E. Metros (1999), l'interaction est le véhicule permettant l'engagement du participant dans un jeu ou dans une œuvre. Pour elle, un engagement est possible seulement lorsque l'attention de l'individu est assez forte pour se plonger dans l'activité. L'engagement se fait en passant par plusieurs étapes. L'interaction s'initie par un premier contact. Si l'utilisateur perçoit la validité de l'activité, il augmentera l'intensité de sa concentration. Plus l'utilisateur demeure appliqué, plus l'engagement est profond. Plus l'activité absorbe l'esprit de l'utilisateur en lui accordant un certain contrôle, plus celui-ci perdra conscience du temps qui passe. Metros en conclut que pour arriver à soutenir la motivation et l'engagement de l'utilisateur, l'interaction doit stimuler son imagination et son esprit de compétition. Elle identifie plusieurs étapes du processus d'engagement à travers l'interaction. Les étapes de contact, d'attention et d'engagement dans l'action s'entremêlent dans le cheminement interactif de l'internaute. Par exemple, lors de son premier contact avec un site *Web*, l'utilisateur doit faire confiance à son hôte. Le réalisme du programme ainsi que le contexte d'interaction contribuent grandement à cet état d'abandon. Ceci étant fait, l'internaute s'en remet au système et libère son imagination. La tension du jeu est supportée par le pouvoir qu'on laisse au joueur et par l'intrigue amenée. Cette ambivalence peut le maintenir en haleine en réveillant sa curiosité. D'après l'auteur, plus l'ensemble de ses sens est stimulé, plus l'internaute sera engagé dans le processus. Metros nous affirme que la passion est identifiée chez l'internaute seulement s'il est émotionnellement transporté.

D'après ce que Metros nous présente, je crois que pour arriver à un tel engagement, l'artiste doit accorder plus d'espace au spectateur tout en stimulant plusieurs de ses sens. Les arts visuels permettent donc de s'étendre au son, au mouvement et au toucher. Les arts dépassent l'objet et rejoignent la musique, l'art dramatique et les autres disciplines dans une réalisation transdisciplinaire grâce au potentiel des nouvelles technologies.

Le virtuel permet à l'artiste de rejoindre le spectateur dans un même espace et de l'amener à collaborer. José Luis Brea (2002) parle de présence en termes traditionnels d'espace, soit d'être devant une œuvre, de partager le même lieu, le même espace et le même temps. Pour lui, ce qui caractérise une œuvre *Web*, c'est son accessibilité. Contrairement à la relation traditionnelle du spectateur et de l'œuvre conventionnelle qui lui semble être la rencontre avec un temps passé dans un lieu présent, l'œuvre *Web* suit la disponibilité de chacun. Pour Brea, cette forme d'art encourage le partage du temps, un « être-en-ligne » (p. 115). L'auteur considère la communauté en ligne comme un territoire de présence et de participation, un lieu où les consommateurs et les créateurs interviennent au même titre, un lieu où tous les récepteurs sont également émetteurs, du moins potentiellement; la communauté en ligne devient une mise en commun des auteurs (p. 116). Selon Brea, Internet permet le travail en réseau qui mène à des projets et à des pratiques collectives. Le courrier électronique comme conducteur du jeu fait en sorte de rejoindre les internautes selon leur disponibilité tout en restant dans l'ici et maintenant. L'artiste partage le même espace que l'ensemble des récepteurs.

2.3 L'approche métaphorique en recherche

Dans le cadre de la présente étude, inspirée par les notions de jeu et de plaisir déjà abordées dans ce texte et en lien avec le jeu électronique que je conçois, j'introduis dans cette section les règles de jeu du langage, plus particulièrement celles de la métaphore. La métaphore permet un jeu de la part de l'auteur entre le montré et le caché. Elle permet d'attirer l'attention du lecteur sur la problématique qui m'intéresse.

Par définition, la métaphore permet de transposer le sens d'une chose à une autre ou d'une discipline à une autre. Le sens du mot emprunté à une autre discipline ajoute une certaine nuance au sujet abordé.

Depuis peu, on étudie l'utilisation de la métaphore dans la recherche. L'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO) organisait à Paris en 1991, avec l'union des ingénieurs et des techniciens utilisant la langue française à travers le monde, une conférence sur la science et la tradition. Dans leur rencontre, les participants se sont penchés sur l'utilisation de la métaphore pour créer des ponts entre des disciplines sous le titre : *Les métaphores comme véhicules transdisciplinaires de l'avenir*. Les chercheurs de ce colloque ont reconnu que la métaphore peut fournir un cadre flexible dans lequel des catégories émergent. Ils reconnaissent que les créateurs ont souvent eu recours à la métaphore; ils voient dans cette figure de style une méthode de recherche qui amène à un niveau de compréhension plus profond, puisque la métaphore conduit à une vision inhabituelle du sujet et rallie l'imagination et l'émotion aussi bien que l'intellect. Cette nouvelle manière de voir le sujet peut amener les chercheurs à des questionnements inattendus et à des cadres conceptuels ou à des structures organisationnelles plus complexes. « La métaphore a la réputation bien méritée d'être la clef de la pensée et de l'innovation créative » (UNESCO, 1991, p. 7). La métaphore peut donc être un vecteur de renouvellement de la recherche.

Le jeu de la métaphore

L'auteur Pierre Caminade (1970) voit la métaphore comme un jeu de langage entre le propre et le figuré. La métaphore est essentiellement ludique : elle joue avec les mots ou les images et leur sens. Elle appelle les mots au mouvement, qui bouge, saute, glisse! Elle écarte le mot de son usage ordinaire, lui donne un air de fête, de fantaisie. La métaphore amène le mot dans une séquence de jeu. L'aire de jeu de la métaphore se situe dans les limites d'une phrase ou d'un texte tout entier. Elle obéit à un ordre apparent suivant les règles d'inversion de sens et se place hors de la

sphère du réel. Elle emprunte des mots à d'autres domaines; utilisant le sens du mot pour colorer son propos.

La métaphore, cette manière de jouer avec le sens des mots, m'intéresse tout particulièrement comme jeu d'écriture. Elle ajoute de la couleur à un texte; elle n'est ni rhétorique agressive ni poème évasif (Camirade, 1970, p. 54). Elle aspire au meilleur des deux. La métaphore que j'ai adoptée a pris racine dans le jeu électronique par épisodes que j'ai conçu avec l'idée d'amener des employés à contaminer une image, un lieu, en se mettant dans la peau d'un artiste et en s'inspirant d'une de ses œuvres. Par la suite, elle a débordé du jeu pour envahir l'intervention en entreprise puisque mon intention est de contaminer un lieu de travail par un virus artistique. Et pourquoi pas envahir toute la recherche en étudiant l'effet que cette infection artistique a sur les différents cobayes, soit les participants, l'équipe de travail et moi-même dans ce laboratoire qu'est devenu un local transformé en atelier?

La métaphore se distingue par un transfert de sens, entre la similitude, la ressemblance ou l'analogie. Elle peut revêtir soit une forme brève soit une forme développée. La forme brève se concrétise par un seul vocable, la forme allongée s'empare de tout le texte. Elle se construit toujours de deux idées, établissant un rapprochement entre la chose à nommer et la chose étrangère à laquelle on emprunte le sens.

Selon Caminade, la métaphore prend le mot comme unité de référence. Mais c'est la phrase qui porte la signification, par le sens qu'elle apporte au mot. Quelquefois, dans sa forme allongée, la métaphore est envahissante et s'empare de tout le discours. La métaphore occupe l'espace qu'on lui accorde, de l'image spontanée au transfert intégral de sens.

La métaphore apparaît comme un corps étranger qui provoque un sens imagé du mot qu'il remplace, tout en ajoutant richesse et épaisseur au mot absent. Selon Barthes (1973), le mot emprunté peut référer à deux mondes. Il figure le symbole qu'il contient ou se rapporte à tout un système de références auquel le mot appartient.

Le discours métaphorique pigmente le texte d'images, de parfums et de musique. Il colorie tout le traité. Il réveille l'imaginaire du lecteur. La métaphore ajoute du style au texte et s'immisce dans tous les genres littéraires. La métaphore transporte la signification propre d'un mot à une autre qui demeure sous-entendue. Par la fonction métaphorique, le langage ordinaire et prosaïque se métamorphose en langage poétique, musical, coloré et, pourquoi pas, ludique! Comme pour le jeu.

Pour cette présente étude, je cherche à comprendre l'apport social de l'intervention artistique que j'expérimente dans un milieu de travail. À ce propos, la métaphore de la contamination s'est présentée d'elle-même. J'introduis une expérience esthétique dans une entreprise conduite par l'efficacité et l'organisation. J'observe la contamination des employés par ce virus artistique. J'examine également ma propre contamination du système mis en place. Le milieu de travail devient alors un vaste laboratoire où toutes les personnes mises en cause dans ce système deviennent des cobayes à étudier.

2.3.1 La métaphore de la contamination

Cette métaphore appliquée au jeu m'est venue naturellement en pensant au virus artistique que j'allais injecter dans un milieu où domine le rendement au travail. Elle est devenue l'axe de ma recherche puisque je souhaite analyser la portée de l'intervention avec le regard d'un scientifique en laboratoire. C'est la métaphore de la contamination associée à celle du laboratoire qui permettront de dégager la partie ludique de l'intervention artistique lors de l'analyse des données. Je développerai le vocabulaire de la contamination pour traduire l'expérience de l'intervention et celui de laboratoire pour expliquer la collecte des données jusqu'à leur analyse.

2.3.2 L'historique du mot contamination

Dans plusieurs dictionnaires que j'ai consultés, le mot contaminer réfère souvent à celui de souiller ou de transmettre une maladie contagieuse. Une première approche du mot nous amène dans une sphère très négative de la perception du terme. La contamination amène le verbe d'action de contaminer. D'ailleurs, tout le sens du mot contamination se retrouve dans le verbe. Le mot contaminer demeure dans le négatif lorsque nous sommes, malgré nous, infectés par quelque chose de très désagréable, voir nocif et parfois même mortel. D'après le dictionnaire historique de la langue française, dès 1215, on assignait un sens péjoratif à la contamination qui amenait l'idée de « souiller » le physique ou le moral d'une personne, le terme étant utilisé au sens religieux, ou encore, celui d'entrer en contact avec quelque chose d'impur. Le terme est ensuite passé au sens médical en 1690, pour être couramment utilisé en 1863. Dans plusieurs dictionnaires, il est question de transmission involontaire d'un virus. Pourquoi devrions-nous être contaminés par quelque chose d'aussi terrible? Pouvons-nous espérer être contaminés par un nouveau souffle, une joie de vivre, une nouvelle passion, un état amoureux, quelque chose qui ajoutera de l'éclat à notre vie? Dans ce sens, lorsque le terme est compris au sens figuré, dans les mêmes dictionnaires, il prend un tout autre sens : par exemple, « changer la nature de quelque chose, altérer » (*Dictionnaire historique de la langue française*, 1992, p. 484) ou, quelque chose « qui se communique facilement d'une personne à une autre [...] un rire, l'enthousiasme contagieux » (*ibid.*), quelque chose de communicatif.

Nous avons vu que le terme contaminer est couramment associé à la santé physique, mais il est également relié à l'écologie et à toute la pollution qui nous entoure ainsi qu'au système Internet et aux virus qui peuvent endommager le disque dur de l'ordinateur. Le mot fait souvent référence à des menaces : Tchernobyl, les déchets nucléaires, la vache folle, les OGM, l'amiante, l'anthrax, etc. La contamination nous apparaît alors dangereuse et même catastrophique, surtout lorsque nous pensons aux risques du nucléaire et de la génétique. Frédérick Lemarchand (2002), docteur en sociologie, poursuit des recherches depuis 1996 au

Laboratoire d'Analyse Sociologique et Anthropologique du Risque (LASAR). Dans son livre *La vie contaminée*, il va jusqu'à parler de menace dans sa forme apocalyptique (p. 10-11). L'auteur nous fait entrevoir un avenir très sombre avec la manipulation génétique et l'accumulation de la pollution.

Nous constatons jusqu'à quel point certains auteurs perçoivent la contamination de manière tragique. Pourtant, le monde en a vu d'autres; ce n'est pas d'hier que les humains ripostent à toutes sortes de contamination. Justement, c'est souvent dans des moments éprouvants que l'individu démontre la grandeur de son être, que ce soit dans ses recherches scientifiques, bien sûr, mais également dans l'entraide, la compassion et la force de caractère de chacun. Plusieurs individus, coincés dans une situation douloureuse à cause d'un virus ou d'une maladie grave, offrent leur témoignage à la radio, à la télévision, dans les journaux. Ils nous révèlent le courage, la sagesse et la détermination derrière leur souffrance qui les amènent à cheminer intérieurement dans cette épreuve. Nous n'avons qu'à penser aux enfants gravement malades dans les hôpitaux avec toute leur force de caractère, leur sérénité et leur grandeur d'âme. Même si le mot contamination est parfois perçu très négativement, ce qu'il engendre du côté humain est quelquefois admirable.

La contamination touche également le monde virtuel. Les virus informatiques compliquent l'utilisation de l'ordinateur et du réseau informatique Internet; ils obligent les internautes à s'équiper de logiciels antivirus vite dépassés par l'introduction d'autres parasites.

D'après l'encyclopédie *Wikipédia*¹¹ (2007), un virus informatique est un programme conçu pour se reproduire sur d'autres ordinateurs. Il peut perturber le fonctionnement de l'ordinateur hôte; il peut également se répandre sur toutes les données numériques comme les disquettes, les cédéroms et les clefs USB. Le virus informatique doit son nom à ses affinités avec les virus biologiques. D'après cette encyclopédie, l'origine de la conception de ces virus survient d'un simple divertissement, le jeu *Core War*, créé par trois informaticiens de la société Bell en

¹¹ Ici *Wikipédia* me procure une source rapide pour signifier la présence des virus informatiques sans nécessairement approfondir le sujet.

1970. Joué à partir de plusieurs ordinateurs, ce jeu avait comme but de détruire le programme des adversaires en écrivant par dessus.

Je ne peux passer sous silence l'existence de ces virus qui font partie intégrante du concept plus actuel du terme « contamination », mon jeu étant informatisé. Par contre, mon jeu est loin d'être un virus informatique. Je ne souhaite, en aucun cas, contaminer les ordinateurs des participants. Mais, je souhaite contaminer leur esprit par un virus artistique en introduisant une expérience esthétique dans leur milieu de travail.

2.3.3 La contamination des idées

Nous l'avons vu, le sens de contamination n'est pas toujours aussi noir. Deux auteurs, Jean-Paul Basquiat et Christophe Jacquemin (2005), se basent sur différents auteurs comme Tarde¹² et Dawkins pour parler d'épidémiologie des idées. Ils osent comparer les idées à des virus biologiques « qui se répandraient dans les esprits humains en évoluant par mutation sélection, sur un mode voisin sinon comparable à la façon dont les gènes se transmettent au sein des espèces d'une génération à l'autre » (p. 1). Basquiat et Jacquemin nous introduisent à la *mémétique*¹³ qui étudie la transmission des idées à travers le temps. On parle ici de la transmission d'une génération à l'autre. Cette idéologie nous amène à considérer les *mêmes* comme des entités autonomes, de la même manière qu'un virus peut l'être. Donc, d'après les auteurs, les idées « naissent et se développent dans les cerveaux humains et dans les réseaux d'échange entre humains d'une façon autonome » (*ibid.*, p. 3). De plus, d'après eux, contrairement aux virus qui se

¹² Les auteurs comme Gilles Deleuze, René Girard et Gabriel Tarde perçoivent une dynamique de la masse. Ils reconnaissent que les émotions se communiquent aux individus et aux groupes à travers les canaux des médias de masse comme les périodiques, la radio, la télévision et l'Internet (*Wikipédia* 2007).

¹³ C'est Richard Dawkins qui proposa pour la première fois le terme *même* lorsqu'il publia *Le Gène égoïste* en 1976. Ce terme provient d'une association d'idées entre gène et *mimesis* (du grec *imitation*). « Elle résulte d'une hypothèse selon laquelle les cultures évolueraient comme les êtres vivants, par variations et sélection naturelle. À l'instar du gène, le même serait l'unité de base dans cette évolution » (*Wikipédia* 2007).

propagent involontairement et sans laisser le choix à leurs victimes, les individus peuvent choisir les idées qu'ils accueillent. « Ils éliminent ou ne retiennent pas la plus grande partie de celles avec lesquelles ils sont mis en contact, n'en conservant que quelques-unes conformes à un arrière-plan idéologique déjà constitué » (*ibid.*). Les auteurs en déduisent que, dans la communication, il existe des « filtres ». « [...] des entités de type sociologique qui agissent comme des résistances immunologiques » (*ibid.*). D'après Basquiat et Jacquemin, certains de ces filtres sont faciles à identifier. Il y a d'abord la pression du conformisme, le besoin de s'aligner sur une position commune du voisinage. Cette pression s'exerce selon les seuils de tolérance de chaque individu ou du groupe.

Certes, les auteurs sont conscients du fait que la propagation des idées est très différente de celle des virus biologiques. Ils reconnaissent que ceux-ci sont stables et se transmettent entre individus de manière verticale, alors que les idées se transmettent dans toutes les directions; elles se modifient rapidement et chaque individu choisit de les accueillir ou non.

Ces propos sont très intéressants pour mon idée de contamination par un jeu artistique. Lorsqu'un visiteur se présente dans un centre d'artistes, il s'attend à être surpris par le travail de recherche de l'artiste; il est ouvert à l'éventualité d'un certain inconfort que celui-ci pourrait occasionner. Par contre, dans une entreprise où l'ensemble des employés ne suivent pas nécessairement les événements en arts visuels, il se peut que leurs « filtres » ou leurs résistances immunologiques, pour reprendre les termes de Basquiat et Jacquemin, soient très actifs. Il est évident que nous retrouvons ce genre de filtre assez fréquemment en entreprise et dans la société en général.

Dans son livre *La contagion des idées*, Dan Sperber (1996) aborde également de la contamination des idées, dans un espace-temps plus rapproché, soit lors de la circulation des idées au fil des conversations et de l'efficacité de l'écoute plutôt que des monologues croisés. L'auteur compare la circulation des idées de cerveau à cerveau à celle des virus d'un organisme à l'autre. Il explique comment les idées

passent par la propagation des représentations mentales jusqu'aux représentations culturelles.

Comme source de culture, Sperber décrit l'institution comme un processus de distribution d'un ensemble de représentations, processus qui est gouverné par des représentations appartenant à cet ensemble même. C'est de cette manière que les institutions s'autoperpétuent, juge Sperber (p. 104). L'auteur en conclut que nous ne décidons pas d'avoir une idée, les idées nous viennent et nous les transmettons. Certaines personnes prédisposées vont bien l'accueillir et d'autres, moins réceptives, la laisseront passer.

Sperber fait remarquer que la population est habitée par une multitude de représentations mentales, autant que de virus. Certaines de ces représentations mentales sont communiquées d'un individu à l'autre. Dans l'action de communiquer, l'auteur voit d'abord une transformation de la représentation mentale intime en représentation publique, de la part du communicateur. Puis, cette information communiquée à des destinataires est retransformée en représentation mentale par ces derniers. La représentation est ainsi adaptée et assimilée par le receveur en rapport avec les autres représentations mentales qu'il possède. Pour l'auteur, les représentations mentales intimes sont les croyances, les intentions et les préférences de l'individu tandis que les représentations publiques sont les signaux, les énoncés, les textes et les images produits ou reçus par l'interlocuteur. Ainsi, la représentation publique est la matérialisation de la représentation mentale généralisée, influencée par les représentations mentales intimes que certaines personnes traduisent en mots, en textes ou en images. En d'autres mots, la compréhension de ce qu'une personne entend, lit ou voit est influencée par ses convictions profondes. Sperber pressent que l'esprit humain est réceptif aux représentations comme l'organisme l'est aux maladies. Il constate que les représentations tendent à être transformées chaque fois qu'elles sont transmises. Ce que la personne entend n'est pas le transfert d'une pensée, d'un cerveau à l'autre, mais plutôt l'appropriation des pensées de l'émetteur par le récepteur (Sperber, 1996, p. 82). Donc, la compréhension de ce qu'une personne entend est la

construction, dans l'esprit du receveur, des pensées qui sont siennes en lien plus ou moins étroit avec celles de l'émetteur.

L'épidémiologie des représentations consiste, pour l'auteur, en une étude de leurs transformations. Il y a plusieurs facteurs liés à ce que l'individu vit : par exemple, sa culture, ses croyances et ses expériences passées. Tous les acquis de chaque personne interfèrent avec les pensées reçues. Je ne m'attarderai pas à toute la théorie de Sperber, car les limites de cette recherche ne le permettent pas. Par contre, il est pertinent de prendre conscience de la fonction du filtre que les acquis peuvent avoir sur la propagation des idées. Ce filtre influence grandement le jugement d'un individu. Cette théorie rejoint également des réflexions sur la *doxa* des sciences cognitives actuelles.

Dans ce sens, Anne Cauquelin (1999) aborde l'épidémiologie dans son ouvrage *L'art du lieu commun*; elle décrit la *doxa* comme une énergie commune composée d'échanges, de rencontres, du quotidien qui anime la ville. Selon elle, la *doxa* a tout à voir avec la réception de l'art. Les discussions autour de la question de l'art, de l'interprétation des œuvres, des textes sur les œuvres ainsi que leur transmission dépendent « d'une *doxa* qui classe, trie, mémorise, échantillonne, déforme, mélange et oublie... » (p. 14 - 15).

D'après Anne Cauquelin, la *doxa* rejoint l'idée de l'évolution de la notion d'esthétique. Le sens de l'esthétique de l'art, que nous avons vu au début du chapitre II, n'est pas une valeur universelle, mais plutôt des rumeurs composées d'approximations, une superposition de plusieurs théories, d'essais, de modes, de croyances, etc.; c'est ce brassage continu qui cerne l'art de manière très floue. Dans son action, la *doxa* influence, transforme et imbibe la pensée d'une personne. Celle-ci, croyant penser par elle-même, pense à travers le sens commun d'un quartier, d'une ville ou d'une région. D'après l'auteure, c'est par une infiltration sournoise que les idées, comme un virus, opèrent des transformations à l'intérieur d'un corps ou d'une pensée. L'auteure insiste sur le fait que malgré l'idée d'un phénomène de groupe derrière la contagion, ce sont un par un que les individus sont infectés. « Les opinions d'autrui envahissent la pensée du sujet original censé

penser par lui-même, et peu à peu la contaminent » (1999, p. 93). D'après Cauquelin, le mélange est tellement homogène que la personne ne peut distinguer ses idées de celles qu'elle a assimilées.

Anne Cauquelin amène également l'idée d'une *doxa-pharmakon*. D'après l'auteur, la *doxa* qui peut devenir une *doxa-contamination* par l'influence des uns sur les autres, peut également être un parallèle avec la *doxa-pharmakon* puisque le poison sert de remède comme le serait un vaccin ou la fièvre. L'auteur voit l'état de la maladie inséparable de l'état de la santé. D'après elle, les idées qui nous contaminent sont aussi des innovations qui nous font avancer.

L'idée des représentations mentales, de Sperber, va dans le même ordre d'idées que la *doxa* d'Anne Cauquelin. Pour Sperber, les représentations mentales se transmettent d'un individu à l'autre et, pour Anne Cauquelin, la *doxa* se traduit comme une énergie commune qui influence les pensées individuelles.

Dans le même sens, ces lectures me font prendre conscience du fait que cette idée d'intervention en milieu de travail m'est venue avec l'ère d'œuvres participatives dans laquelle nous baignons. Prédisposée à cette manière de faire, par mon expérience d'animation dans les écoles, j'ai capté l'idée d'œuvre interactive et je l'ai interprétée à ma manière. Par le jeu électronique intégré à mon intervention, je souhaite communiquer le plaisir relié à l'expérience esthétique : le plaisir de voir des œuvres, des images, le plaisir de pouvoir exprimer notre propre interprétation des choses par la couleur et le plaisir de jouer avec la réalité des lieux et du quotidien.

Plusieurs auteurs comme Gabriel Tarde, pionnier de la mémétique, Pascal Jouxte, qui a fondé la Société francophone de mémétique en 2001, et Dan Sperber, que je viens de mentionner, nous expliquent la contagion des idées et les lois de l'imitation à travers des générations. Dans ce sens, comme plusieurs artistes actuels, j'essaie d'ouvrir l'art à une plus grande population, en intégrant dans le jeu de ma création une population donnée. Mais à cause des limites de cette recherche, il sera impossible de connaître les effets à long terme chez les participants au présent projet. Par contre, il serait intéressant de revoir les personnes qui ont assisté aux interventions précédentes pour savoir si cette contamination a eu des effets

persistants. J'ai déjà reçu quelques témoignages de personnes rencontrées au hasard et qui ont pris part aux expériences de 1996 et de 1999. Certaines gardent un bon souvenir de l'expérience et conservent la réalisation qu'ils ont faite lors de la rencontre. D'autres répondent positivement à mes invitations et viennent occasionnellement à mes vernissages.

Notre vie personnelle est composée de plusieurs événements, rencontres, lectures ou autres. Certains événements continuent d'exercer longtemps des effets inspirants, sans doute parce que nous y étions très réceptifs lors de leur déroulement. En fait, la plupart de nos rencontres passent inaperçues, nos préoccupations nous en détournant. Cela dépend et contribue en retour à l'individualité de chaque personne. Est-ce que ce sera la même chose dans ce milieu de travail, où les préoccupations professionnelles sont très présentes? L'intervention pourrait inspirer certaines personnes plus que d'autres. Est-ce que ce sera pour les participants une simple occasion de rencontrer des partenaires de travail?

Une épidémiologie du désir de s'exprimer par la création plastique et une *doxa* de groupe créée autour d'un événement, c'est cette ambiance que je cherche à étudier dans le cadre de cette recherche. À mon avis, cette théorie sur la contagion des idées peut grandement aider à comprendre la réception d'une intervention artistique dans un milieu de travail propice à la camaraderie et aux échanges. Dans cette recherche, la sémantique du mot contamination quitte le monde de la santé et de l'environnement pour emprunter une définition liée à l'idée de la communication : contaminer par des idées, des émotions, par un intérêt pour l'expression. Pour étudier ce phénomène de contamination artistique dans le vase clos d'une entreprise, je suis passée de la métaphore de la contamination à celle du laboratoire, lieu par excellence pour analyser une expérience.

2.3.4 La métaphore du laboratoire

La métaphore de la contamination ayant envahi l'expérience de l'intervention jusqu'à atteindre l'analyse des données, la métaphore du laboratoire s'est imposée

dans la partie méthodologique de la recherche. Le laboratoire étant le lieu par excellence pour observer l'évolution du virus artistique, l'entreprise devenait un laboratoire de recherche où les cobayes qui prenaient part au projet étaient interrogés et leurs comportements, analysés.

D'après le Petit Larousse, le laboratoire¹⁴ est un local disposé pour faire des recherches scientifiques, des analyses biologiques, des travaux photographiques ou des essais industriels.

Bruno Latour et Steve Woolgar (1988) ont étudié d'une manière ethnographique la vie du laboratoire de neuroendocrinologie du professeur Roger Guillemin à l'Institut Salk de San Diego en Californie. Ils décrivent le laboratoire étudié d'un point de vue anthropologique. D'après eux, un laboratoire est divisé en deux sections. Une section (A) où **la collecte de données** se fait et où les chercheurs s'activent aux différents appareils. Cette section est subdivisée en deux ailes distinctes : une aile dénommée « physiologie » ou **expérimentale**, où l'on retrouve des animaux et certains appareils; et une aile « chimie » ou **synthèse**, sans animaux mais avec plusieurs autres appareils. Et une section (B) où se fait l'**analyse** des données et qui s'apparente à une bibliothèque constituée de bureaux et d'une salle de conférence, où les chercheurs conversent au téléphone, répondent au courrier et écrivent des articles. Chaque personne du laboratoire semble avoir sa tâche respective, mais tous les soirs, un technicien transporte une pile de documents de la section des appareils vers la section des bureaux. Au laboratoire, les documents constituent le matériel traité et fabriqué. Plusieurs articles émanant du laboratoire sont postés chaque mois. « Le bureau apparaît comme le pivot central de notre unité de production, puisque c'est là que sont fabriquées de nouvelles ébauches d'articles par juxtaposition des deux types de littérature, celle qui provient de l'extérieur et celle produite au laboratoire » (p. 38).

Dans le laboratoire, d'après ces anthropologues, il y a tout un classement. Dans un réfrigérateur, nous retrouvons une panoplie de **tubes échantillons**,

¹⁴ Laboratoire vient du mot latin scientifique moderne *laboratorium* et du latin classique *laborare* qui veut dire travailler.

identifiés par un numéro de code. Un peu plus loin, une grande quantité de produits chimiques sont rangés par ordre alphabétique sur les étagères. Dans des tiroirs se retrouvent des milliers de **fichiers de données**, où chaque feuille est codifiée. Tout est soigneusement classé et organisé comme dans un dictionnaire. Latour et Woolgar remarquent que les chercheurs en laboratoire passent leur temps à coder, marquer, lire et écrire.

Dans l'exercice de la recherche, les auteurs remarquent que les techniciens en laboratoire injectent quelque chose à leurs cobayes avant d'en retirer une autre substance et de prendre des notes sur le contenu de ce tube autant que sur le temps écoulé entre l'injection et le prélèvement, ainsi que d'autres variables. Tous les tubes sont numérotés. Puis les tubes passent dans un appareil d'analyse qui crache des feuilles remplies de chiffres. Cette feuille de données est devenue très importante. Les données récoltées sont ensuite entrées dans un programme informatique qui produit un nouveau listing. La première feuille de données est archivée avec les autres dans la bibliothèque. Plusieurs listings sont produits de cette manière; l'étude de ces différentes informations est représentée sous forme de courbe, sur un papier millimétré. Les sommets et les pentes des courbes sont comparés avec d'autres tracés et l'interprétation de ces résultats donne lieu à un article qui est discuté et corrigé avant d'être envoyé pour publication.

Les auteurs observent que le processus entre le prélèvement d'échantillons sur les cobayes et la publication d'un résultat nécessite plusieurs appareils sophistiqués. Il y a certains de ces appareils qui ne font qu'un travail mécanique : brasser des substances ou les refroidir, par exemple. Par contre, certains appareils « inscripteurs »¹⁵ transforment une substance matérielle obtenue lors des expériences en chiffres ou en diagramme directement utilisable par un chercheur de l'espace « bureau ». « La notion d'inscripteur a une conséquence essentielle : elle établit un rapport direct avec la substance originale » (p. 43). Les auteurs observent que les chercheurs orientent leur discussion autour des schémas ou des courbes obtenues.

¹⁵ La notion d'inscription sert ici à résumer toutes les traces, taches, points, courbes, etc.

Les auteurs déduisent que le laboratoire est un endroit où l'on transforme des données désordonnées en des avancées théoriques seulement en les organisant. L'ordre est donc un principe très important pour nos auteurs. Les chercheurs partent des travaux antérieurs qui sont rassemblés dans l'enceinte du laboratoire. L'écriture qui est effectuée en laboratoire est plus qu'une simple méthode de transfert d'informations, elle est en fait une création d'ordre. Les observateurs en concluent que le laboratoire est un système d'inscription littéraire. Toutefois, dans ce système, « la construction de l'ordre repose sur l'existence du désordre » (p. 272)¹⁶. Des informations nouvelles peuvent émerger de rencontres inattendues ou de tout autre fait imprévu. L'ouverture à tout imprévu est donc primordiale.

La métaphore de la contamination m'a amenée à considérer celle du laboratoire artistique pour la partie méthodologique de l'étude. En effet, la collecte de données se réalise dans l'action dans la section (A) du laboratoire. Après avoir infecté les employés de bureau d'une entreprise d'un virus ludique et créatif dans l'aile expérimentale, soit l'atelier, je cumule les traces dans l'aile synthèse en prenant des notes dans mon journal de bord. Je suis secondée par mon assistante de recherche qui photographie et filme différents moments de l'action. Par la suite, j'étudie dans la section (B) l'effet de cette contamination sur les différents sujets : les participants, les dirigeants qui ont accueilli le projet et moi-même comme intervenante.

En conclusion

Dans un premier temps, le cadre théorique situe la recherche dans une nouvelle compréhension de la réception esthétique d'une œuvre participative ou de l'effet de contamination possible. L'expression de l'esthétisme est apparue lorsque l'art est devenu public et a favorisé des rencontres. Le fait d'intervenir dans un milieu de travail, soit au milieu d'une minisociété organisée, entraîne des réunions autour de l'art et une nouvelle compréhension de la réception esthétique.

¹⁶ Citation empruntée à Atlan en 1972 et à Morin en 1977 par Latour et Woolgar.

Le plaisir est une notion très importante dans ma vie. J'ai choisi de me diriger en arts visuels pour assouvir mon avidité pour la création plastique et y prendre plaisir. Je crois que la notion de plaisir facilite autant l'apprentissage que la réalisation personnelle. Le jeu amène cette notion de plaisir en plus d'offrir son côté inoffensif. Le jeu me semble une bonne manière d'approcher des personnes qui peuvent être intimidées ou indifférentes à l'art actuel et de créer une sphère de jeu à l'intérieur d'un lieu de travail. Le ludique et le plaisir me semblent assez puissants pour abattre des préjugés, réunir des personnes autour de l'art et motiver certaines personnes réticentes à participer au projet.

L'intervention proposée placera des employés de bureau dans un jeu de rôle, celui d'un artiste, et dirigera leur attention vers la démarche de création qu'un créateur peut vivre. Cette fantaisie m'a entraînée involontairement vers la métaphore de la contamination dans la réalisation du jeu électronique par épisodes puisque je communique et transmets le goût de l'expression plastique à d'autres. La métaphore a contaminé l'ensemble de ma recherche, son vocabulaire, sa méthodologie ainsi que l'analyse des résultats. La métaphore du laboratoire est venue appuyer celle de la contamination en situant l'axe du lieu de la recherche.

DEUXIÈME PARTIE

ÉLABORATION DU PROJET D'INTERVENTION

CHAPITRE III

L'APPROCHE MÉTHODOLOGIQUE

Pour ce chapitre, je présente d'abord le paradigme postpositiviste et qualitatif choisi pour cette étude. En effet, cette réflexion est très subjective et tient compte de mes expériences d'artiste, d'animatrice, d'enseignante spécialiste en arts plastiques tout autant que du contexte de la recherche dans un lieu spécifique. Cette particularité de la recherche en trace les limites autant qu'elle en révèle les ressources. Comme approche méthodologique, je favorise la description ethnographique de Laplantine. Cette méthode scientifique me permet d'obtenir une description exhaustive et fidèle d'un phénomène où je suis incluse comme intervenante et comme participante. Dans ce laboratoire qu'est l'entreprise, cette méthode me permet de décrire ma perception des différentes personnes qui gravitent autour de l'intervention. L'ethnographie oriente mon étude vers les dimensions socioculturelles des personnes qui la vivent tout en m'incluant dans cette expérience. La métaphore du laboratoire dans le langage ethnographique m'aide à établir la relation entre les différents acteurs de l'intervention : les dirigeants, les employés et moi-même comme artiste.

3.1 Le paradigme postpositiviste et qualitatif de la recherche

Puisque j'étudie dans cette recherche un échantillonnage des acteurs qui gravitent autour de ma pratique d'intervention artistique en milieu de travail, comme dans un laboratoire, les dirigeants de l'entreprise qui accueillent favorablement l'intervention, les employés comme participants actifs ainsi que moi-même comme artiste intervenante, je me questionne sur la nature de la culture qui sous-tend cette pratique. C'est dans le cadre d'une recherche qualitative que j'étudie l'intervention selon les points de vue des différents intervenants.

Pierre Paillé (1996) décrit la recherche qualitative comme « une démarche discursive et signifiante de reformulation, d'explication ou de théorisation d'un témoignage, d'une expérience ou d'un phénomène » (p. 181). Nous constatons

aussi, avec Taylor et Bogdan (1997), que seul le paradigme de la recherche qualitative répond aux exigences d'une étude faisant place à la subjectivité. Je me suis construit un canevas de recherche qualitatif qui semble répondre le mieux à la question principale de ma thèse et qui laisse place aux conclusions que j'extraits des actions et des discours des différentes personnes qui gravitent autour de cette intervention.

Le côté subjectif de cette recherche est bien amené dans la *Théorie critique du paradigme postpositiviste* de Green et Stinson (1999). Pour ces deux auteurs, les études postpositivistes nous amènent à penser que la réalité est socialement construite. D'après eux, nous comprenons cette réalité en relation avec notre expérience personnelle et notre culture. Pour les auteurs, les recherches postpositivistes se distinguent des recherches positivistes dans toute leur méthodologie. D'après eux, les recherches positivistes tentent de prouver ou de disqualifier certaines hypothèses, tandis que les recherches postpositivistes essaient de comprendre ou d'interpréter le contexte d'une recherche en particulier.

La recherche que j'effectue me place comme artiste dans un contexte d'entreprise. Je suis incluse, comme spécimen, dans le laboratoire. Je suis à la fois un échantillon d'étude et l'observateur. Le résultat de cette recherche découle de ma vision des différentes réactions des intervenants. Dans cette recherche, j'essaie justement de comprendre les réactions, les attitudes et les motivations que peuvent occasionner une expérience esthétique chez les participants, l'employeur et les autres personnes qui touchent de près ou de loin à l'intervention artistique que je propose.

Puisque l'intérêt de cette recherche entre dans la compréhension sociale d'un événement contextualisé dans une démarche artistique, celle-ci se distingue complètement de la recherche quantitative, de ses résultats quantifiables et de sa pensée rationnelle pour entrer dans une réalité construite à travers l'interaction humaine de la recherche qualitative. De plus, les résultats de la présente étude étant relatifs à ma personnalité, à ma démarche de création ainsi qu'aux milieux

rencontrés, ces résultats s'opposent donc aux recherches positivistes qui étudient les faits et les causes des phénomènes sociaux en écartant toute subjectivité.

Dans cette recherche qualitative, l'étude théorique met en lumière les réactions des différents intervenants vis-à-vis de ma pratique d'intervention. Il s'agit de comprendre l'intérêt d'inclure un nouveau public adulte dans une démarche de création participative, le sens de l'intervention pour les différents intervenants, mon rôle d'animatrice et la place de l'intervention dans la culture artistique actuelle.

Mon intérêt pour le comportement humain et, plus précisément, la relation et l'interdépendance de l'individu avec la communauté qui l'entoure sont au centre de mes préoccupations. Je préconise le jeu comme moyen de communication avec les employés car le jeu est inoffensif et séducteur. Par le jeu, je crée de nouveaux réseaux de rencontre au nom de l'art.

En ce sens, l'objectif de ma création est de poursuivre une démarche de création participative dans un milieu de travail avec la conception d'un jeu électronique par épisodes. L'objectif de ma thèse est de comprendre les effets de la contamination causés par cette intervention artistique dans un milieu de travail.

3.2 L'approche ethnographique en laboratoire

Le modèle de Laplantine invite l'ethnographe sur le terrain de son étude ou, dans mon cas, de sa pratique. Laplantine propose que l'ethnographe doive être capable de vivre en lui la tendance principale de la culture qu'il étudie, l'ethnographie étant d'abord l'expérience physique d'une immersion totale, où le chercheur doit intérioriser les significations que les individus attribuent à leurs comportements. Que le chercheur en laboratoire se superpose à l'ethnographe fait en sorte que le terrain de recherche se circonscrit dans un espace restrictif clinique. Il s'agit dans mon cas d'un milieu de travail inscrit comme laboratoire de recherche, lieu organisé où les différentes variétés d'échantillons sont bien catégorisées et identifiées. Il est plus

facile alors de les examiner individuellement, seuls ou en relation avec le virus du jeu ou avec un autre spécimen de la recherche : une personne de l'entreprise, une intrusion externe ou encore, l'artiste intervenante. Laplantine soutient d'ailleurs que notre présence altère le comportement du groupe étudié. Il ajoute que « si l'ethnographe perturbe une situation donnée, et même crée une situation nouvelle, due à sa présence, il est à son tour éminemment perturbé par cette situation » (Laplantine, 1996, p. 23).

L'écriture à la première personne du singulier me permet l'aller-retour entre mon expérience personnelle et le vécu des acteurs reliés à l'intervention que j'anime. L'histoire personnelle des participants et la perception de leur vécu me conduisent à une compréhension plus vaste de la réception des interventions en milieu de travail que je réalise depuis 1995. D'un côté, l'ethnographie me permet de porter témoignage sur la manière dont je vis l'expérience de l'intervention. De l'autre côté, cette méthode m'aide à cerner le vécu des participants des interventions en entreprise en m'immergeant dans leur milieu.

Dans le cas du phénomène de l'intervention artistique, j'étudie le croisement de mes expériences personnelles avec celles des employés participant au projet. En m'introduisant dans l'entreprise et en proposant un jeu de rôle aux employés sous la métaphore de la contamination, l'approche ludique influence la réponse des participants et, vice versa, leurs réponses orientent ma démarche. La relation qui s'établit à ce moment-là entre les participants et moi-même peut avoir des répercussions sur la perception du projet par la responsable, sur celle du dirigeant de l'entreprise et, probablement aussi, sur les autres entreprises qui prennent connaissance du projet sur le site de *Culture pour tous*¹. La rencontre des divers acteurs, provoquée par l'intervention artistique, est au cœur même de l'objet d'étude.

La perspective de Laplantine me permet de me pencher sur le sens de mon intervention. L'étude d'un groupe d'humains avec lesquels nous entretenons un

¹ Le projet *Laissez-vous contaminer par l'art!* y est résumé. Il y a même une bande vidéo qui introduit le projet *Art au travail*.

rapport personnel rejoint davantage la présente recherche sur la portée sociologique d'une pratique d'intervention artistique en milieu de travail. Par cette étude, je cherche à observer diverses composantes sociales de l'intervention artistique en entreprise afin de comprendre l'intérêt de cette démarche. « La description ethnographique inscrit le regard dans un contexte et une histoire » (Laplantine, 1996, p. 47). Cette méthode m'aide à cerner la résonance des interventions en entreprise dans son contexte.

En outre, selon Laplantine, la description ethnographique est la transformation du regard en langage, c'est faire voir avec des mots. La seule action de voir n'est pas impartiale. Elle est tributaire de notre propre culture et de notre milieu social qui influencent ce que nous regardons jusqu'à la manière de le ressentir. Nous observons, toujours d'après Laplantine, par mémorisation et par anticipation, imbus de nos attentes. La perception ethnographique n'est donc pas de l'ordre du regard innocent, mais de celui de la vision qualifiée à travers une connaissance instrumentée et retravaillée dans l'écriture. L'ethnologue doit lutter contre des stéréotypes ou des certitudes monologiques et réductrices. Le regard ethnographique ne peut se restreindre à des données trop contrôlées. Laplantine nous rappelle d'ailleurs qu'il faut laisser place à « l'attitude de dérive » avec la disponibilité que l'attention flottante ouvre vers l'inattendu et l'imprévu (*ibid.*, p. 16). Il insiste sur l'importance pour le chercheur de s'imbiber du milieu étudié en suspendant son savoir ou son jugement.

Les interventions en entreprise s'inscrivent à la fois dans l'évolution de ma démarche de création et dans celle du dynamisme des différentes firmes. Elles se rapprochent également d'une tendance actuelle d'un art de participation très présent au Québec, comme nous l'avons vu au chapitre I, dont l'origine remonte aux happenings des années 1960. Le fait d'interagir avec un groupe spécifique, soit les employés de la Ville de Laval dans la région de Montréal, m'oblige à tenir compte de l'aspect culturel du territoire. La Ville de Montréal, avec ses festivals, ses musées et ses événements, regorge de vie culturelle. Les citoyens de Laval ont facilement accès à toute cette énergie avec le service de métro qu'elle offre depuis peu. La ville

défend depuis plusieurs années sa politique culturelle qui est très généreuse envers les artistes de sa région. C'est donc une ville très ouverte aux récentes recherches artistiques. Les employés de la ville côtoient des œuvres quotidiennement grâce à la collection de la municipalité. L'intervention artistique se réalise donc dans un contexte particulier qui peut lui être favorable.

Je suis consciente que l'intervention artistique en entreprise bouscule le milieu de travail par l'art mais, en retour, les réactions des employés-participants changent ma façon de voir et donnent une nouvelle direction à ma démarche de création. Je le vis depuis le début de mes interventions. Chaque série de projets, chaque entreprise visitée, chaque employé rencontré ajoutent une nouvelle compréhension à mon action. Ce sont mes différentes expériences antérieures, mes rencontres avec certains dirigeants collectionneurs ou avec des employés qui m'ont conduite vers le jeu électronique comme interface. C'est cet échange entre l'artiste et un nouveau public adulte qui est au cœur de mon questionnement lorsque je parle de la résonance de ma pratique d'intervention artistique.

Laplantine reconnaît que la perturbation que l'ethnologue impose par sa présence est une source infiniment féconde de connaissances. De plus, il comprend que la description ethnographique d'un chercheur nous donne la version d'une personne, soit celle de l'auteur, comme observateur universel ou œil unique. En effet, l'ethnologue perçoit l'expérience à travers son propre vécu, en l'occurrence, celle d'une artiste, d'une animatrice et d'une enseignante du domaine des arts. Il est évident que les traits de caractère de l'ethnographe influencent la recherche autant que l'expérience elle-même. Laplantine nous dit bien que la description est liée à celui qui écrit et que la signification est rattachée à celui qui pose la question de sens.

Alors, chaque tube échantillon prélevé pour cette étude dans le laboratoire créatif de la Ville de Laval sera teinté de ma propre perception. Il y a également un fond culturel propre à la ville, le contexte de l'entreprise, une grande quantité propre à la réaction du participant face au virus artistique injecté qui viendront brouiller

l'échantillon. La réponse du participant cobaye sera probablement, elle aussi, contaminée par la réaction de son dirigeant immédiat et de son entourage. Donc, le contenu de chaque éprouvette risque fort de ne pas être pur de tous les bruits de fond contextuels. La réponse du participant pourrait aussi être influencée par plusieurs bruits de fond, sa disponibilité du moment, les émotions qu'il éprouve, sa charge de travail, son coefficient de bonheur et, pourquoi pas, la température à ce moment-là.

3.3 Le processus du développement de la pensée en laboratoire et la validité des données en recherche qualitative

Comme dans le modèle de laboratoire, déjà abordé au chapitre II, cette recherche est divisée en deux parties. La section A contient la **prise de données** qui se passe dans l'entreprise où j'anime et documente les réactions des employés face au virus artistique qui vient d'être injecté dans le milieu par des rencontres et des messages électroniques à fréquence périodique. La prise de données est également subdivisée en deux parties : une partie **expérimentale** où l'action de l'animation et du jeu électronique se passe et une partie **synthèse** où la chercheuse et son assistante documentent le plus fidèlement possible ce qu'elles observent. Toutes les cueillettes d'informations, accords de participation, photos, enregistrements, vidéo et prises de notes dans le journal de bord, deviennent des **tubes échantillons** qui sont classés par dates et codifiés. Chaque donnée amène une retranscription de ce qui est vu et entendu par l'**inscripteur**, soit mon assistante de recherche et moi-même. Quant à elle, l'**analyse** se fait à la section B, composée de mon bureau de travail où je me retrouve, entourée de mon ordinateur dont la mémoire retient tous les documents que j'ai écrits jusqu'à ce jour et d'une bibliothèque qui cumule plusieurs articles, livres et références de différents auteurs qui se sont penchés sur mon sujet d'étude.

Dans un laboratoire, comme nous l'avons vu, les faits découlent de la partie expérimentale dans laquelle les techniciens effectuent des essais sur les différents

cobayes. Les données récoltées par cette partie du laboratoire passent par plusieurs « inscripteurs » avant d'aboutir du côté des bureaux où les chercheurs discutent des résultats, tirent leurs conclusions et les comparent avec la théorie déjà publiée dans plusieurs articles par d'autres scientifiques. Selon Latour et Woolgar (1988), il y a une évolution des échanges entre les chercheurs sur la documentation qu'ils trouvent dans différentes banques de données et ceux qu'ils ont à partir des expérimentations. Ces discussions donnent lieu à une genèse d'idées jusqu'à un processus de pensée qui évolue à travers plusieurs sources de résistance. Selon les auteurs, il existe quatre types d'échanges entre les chercheurs. Le premier fait référence aux récentes découvertes et publications; le second amène les chercheurs à se questionner sur la fiabilité de leurs méthodes expérimentales; le troisième amène des discussions sur des questions théoriques déjà établies; et le quatrième porte sur les résultats d'autres chercheurs et sur leur crédibilité (p. 158-162). Les chercheurs discutent entre eux des résultats obtenus dans leur laboratoire. Les auteurs ont observé qu'au cours de ces discussions, « les convictions se modifient, des énoncés sont mis en valeur ou discrédités, des réputations se font et se défont, des alliances entre chercheurs se modifient » (p. 155). Ils en concluent que la théorie émerge d'un tissu complexe d'évaluations entre la déduction, la comparaison et la prise de décision. Pour chaque expérience en laboratoire, les résultats sont remis en question puisqu'ils relèvent de la crédibilité et de l'expérience du chercheur qui en fait état, ils sont également comparés avec les résultats d'autres chercheurs et des récentes publications.

La valeur des connaissances obtenues au moyen d'une recherche dont les postulats et les procédures relèvent d'une approche qualitative pose toujours problème. Il est primordial d'attacher une attention particulière à la rigueur et à la pertinence du canevas de la recherche qualitative. Le souci de validité est le degré d'exigence que se donne le chercheur pour que ses données correspondent étroitement à ce qu'elles prétendent représenter. Dans leur ouvrage *Recherche qualitative : fondements et pratiques*, Lessard-Hébert, Goyette et Boutin (1990) se sont penchés sur cette problématique. Leur approche de la validité de la recherche

me semble simple et adéquate pour la présente étude. Ils mentionnent trois types de validité : la validité **apparente**, la validité **instrumentale** et la validité **théorique**.

Pour assurer la **validité apparente** de la recherche, la question et l'objectif de celle-ci doivent toujours demeurer en mémoire du chercheur pour que toutes les données correspondent toujours à la même question et au même objectif. Dans le cadre de la présente étude, les effets de la contamination causée par une intervention artistique dans un milieu de travail sont au cœur de mon questionnement. Ces effets peuvent être vus sous deux angles différents : les réactions des participants et les modifications de ma perception sur l'intervention. D'un côté, je veux savoir comment les différents acteurs perçoivent l'intervention artistique. D'un autre côté, je suis consciente que ces rencontres changent ma propre compréhension de l'expérience et la conception de mes futures interventions. Mon expérience antérieure m'a inspiré cette présente intervention. J'ai constaté que ces rendez-vous sont très valorisants et parfois même grisants. Il est toujours très agréable de discuter avec des personnes intéressées par notre démarche de création et par nos œuvres. Je sais également que ces rencontres m'ouvrent à une nouvelle compréhension des individus, de leur démarche et de leurs passions.

Pour ce qui est de la **validité instrumentale**, elle se démontre puisque la prise de données, comme l'observation sur le terrain, rencontre une autre procédure alternative qui est considérée comme valide, soit les photographies et la vidéo. Dans le cas des interventions en entreprise, plusieurs dispositions sont prises à chaque étape du projet. Par exemple, lors d'une capsule d'atelier, il y a une capture visuelle, une observation participante, suivie par des entrevues individuelles ou avec un petit groupe d'employés participants. Je compte sur cet effet de triangulation des techniques de prises de données en variant le plus possible les différentes approches : journal de bord, observation participante, photographie, magnétophone ou vidéo, entrevue de groupe et individuelle, etc. pour ajouter de la crédibilité aux informations.

Afin d'accroître la validité de ma recherche, la prise de données débute quelques semaines avant le début de l'intervention en inscrivant dans le journal de bord les impressions perçues après chaque rencontre avec les responsables du projet dans sa phase de préparation. Elle se termine quelques semaines après la diffusion des réalisations par des entrevues individuelles et en petits groupes de onze participants ainsi qu'avec des rencontres avec la responsable du projet et le directeur du Service de la vie communautaire, de la culture et des communications de la ville. Je demeure sur le site de l'entreprise jusqu'à la saturation des données, en d'autres mots, jusqu'à ce que les réponses des participants rencontrés se ressemblent. De plus, la fidélité des données répond à l'aspect synchronique énoncé par Lessard-Hébert, Goyette et Boutin (1990). Cette constance synchronique des données réfère à la similitude des observations à l'intérieur d'une même période de temps. Il y a synchronisation lorsque les photographies, les vidéos, les observations, le journal de bord et les entrevues reliées à un même événement sont très descriptifs et concordent entre eux. Finalement, je documente toutes les procédures entreprises en prenant soin de dater et de contextualiser chacune d'elles.

Quant à la **validité théorique**, elle repose sur la manière dont est construit le lien entre l'objet observé et les concepts et les modèles théoriques qui en découlent. L'interprétation des données est reliée au vécu des participants lorsque la théorie correspond aux observations. La validité théorique est tout simplement respectée en incluant dans la rédaction de la thèse plusieurs citations textuelles des propos tenus lors des entrevues ou des observations reliés aux concepts abordés.

3.4 La collecte de données et les tubes échantillons

Rappelons-nous que je favorise l'approche ethnographique pour connaître les effets de la contamination de l'intervention artistique que je réalise en milieu de travail. J'introduis un virus artistique dans une entreprise et j'analyse les effets de cette contamination. Les comportements et les commentaires des participants sont captés tout au long de l'expérience. Ici, l'entreprise fait office de laboratoire où la

réponse des participants est étudiée. Les situations sont rapportées telles que vécues, en relation avec les acteurs concernés. Chaque donnée est documentée et contient un échantillonnage des réactions. Les entrevues sont classées par dossiers. Les photographies sont datées et regroupées sous une étiquette. Les cassettes vidéo sont rangées par date et lieu et chaque entrée du journal de bord est bien identifiée à son contexte. J'ai également conservé les réponses des participants au jeu électronique. Je nomme l'organisation de ces informations des tubes échantillons puisqu'aucune interprétation n'est faite jusqu'à maintenant. Cette nomination rejoint celle de Latour et Woolgar (chapitre II).

La réalisation d'une intervention en milieu de travail passe par plusieurs étapes. J'ai d'abord dû faire la promotion de mon intervention aux chefs d'entreprise. Convaincre un directeur du bien-fondé d'un tel projet demeure très ardu. Lorsque le projet fut accepté, j'ai planifié son déroulement avec la personne responsable. Puis, nous avons diffusé le jeu et organisé les ateliers. La disponibilité d'une personne ressource du milieu hôte demeure essentielle à la réussite du projet. L'événement s'est finalisé par la présentation des productions des participants. Il fut donc important de suivre le déroulement du processus et de garder les traces de toutes les discussions entourant le projet.

Afin que l'ensemble de cette étude cerne le phénomène de l'intervention, j'ai cherché en premier lieu à identifier ce que m'apportent ces interactions avec un nouveau public adulte venant d'un milieu de travail. Par la suite, j'ai été attentive aux réactions des participants pour comprendre la particularité de mon approche. Je sais que mes interventions artistiques occasionnent des rencontres et des discussions autour de la question de l'art; je cherche à rendre le plus fidèlement possible ce que les participants retirent de ces rendez-vous. Enfin, je témoigne de la portée sociale de mon intervention sur les dirigeants et sur le dynamisme même de l'entreprise.

En ce qui a trait à l'ethnographie, un journal de bord fut l'outil privilégié pour suivre le développement de la pratique et de la relation qui s'établissaient avec les différents acteurs du projet. J'ai porté une attention particulière à l'ensemble de la

démarche encadrant mon projet et à l'intuition ou au « ressentir » qui m'habitaient tout au long des rencontres. J'ai noté toutes les démarches entreprises avant de trouver le milieu de travail participant au projet. J'ai dépeint la collaboration du milieu, en évoquant les différents entretiens et, surtout, en soulignant l'attitude de mes correspondants. J'ai noté également mes réactions aux réponses des divers acteurs rencontrés tout au long de l'expérience. De plus, tout en me permettant de récolter des données pour l'ethnographie, les entrevues ont également été privilégiées comme méthode de collecte pour laisser parler, cette fois-ci, la régisseuse de la Maison des arts qui m'a accompagnée tout au long du projet, le directeur du département qui a favorisé l'approbation du projet par la ville et les employés participants aux ateliers. D'autres données sont colligées des ateliers et même, lors des rencontres informelles, par exemple lors de discussions dans les corridors. Par cette collecte, j'essaie de rendre compte de la totalité de ce que j'ai vu et vécu, en étant la plus descriptive possible.

3.5 L'analyse de données et les bruits de fond

Laplantine nous explique que la description ethnographique nous permet de recueillir des faits qui sont ensuite soumis à l'expérimentation par les trois temporalités successives : l'ethnographie, l'ethnologie et l'anthropologie. J'ai adapté ces temporalités à mon projet d'intervention :

- 1) l'ethnographie, qui nous amène à décrire ce que nous voyons, l'ambiance des ateliers, la démarche de chaque participant lors de sa création ou les réactions des participants face à l'exposition de leurs propres réalisations devant leurs pairs;
- 2) l'ethnologie, qui permet de parvenir à la formulation de la structure, du fonctionnement et de l'évolution de la société en cause (l'effet de groupe qui résulte de l'expérience, la sensibilisation de chacun à sa capacité de création et la compréhension du travail de l'artiste par le vécu en sont des exemples);

- 3) l'anthropologie, qui nous amène à l'étude comparée des groupes humains, et qui, dans le cadre de cette étude, nous éclaire sur une compréhension de ce que j'appelle la réception participative. Je pars de l'observation des conduites individuelles pour décrire la spécificité d'une réception participative, qui est considérée sous l'angle de la métaphore, comme l'incidence d'une contamination possible par un virus artistique.

Pour Laplantine, la description ethnographique est une méthode qui nous permet de cheminer vers un métalangage conceptuel, allant du singulier (les sujets d'études) vers le général (une situation comparable). Dans le cas de la présente étude qui met en cause une intervention artistique en milieu de travail, le métalangage conceptuel s'effectue lorsque je relève l'expérience personnelle des différents acteurs qui entourent cette pratique jusqu'à la qualification de l'expérience esthétique vécue en commun. La description ethnographique nous amène vers une compréhension plus globale de l'événement.

L'analyse des données à caractère ethnographique m'aide à comprendre le phénomène des interventions reliées à une démarche de création particulière, mais appartenant aussi à un contexte social précis. Pour faciliter cette analyse, je me suis inspirée de l'analyse par théorisation ancrée de Pierre Paillé (1994). Dans ce type d'analyse, chaque donnée est traitée individuellement. Premièrement, elle est codifiée; deuxièmement, elle est catégorisée; troisièmement, elle est mise en relation avec les autres données ou avec la théorie; et finalement, elle est intégrée au sujet d'étude. J'ai également adopté le procédé d'analyse de Francine Gratton (2004), professeure-chercheure de l'Université de Montréal. Dans sa recherche sur *l'analyse qualitative aux confins de la santé et du social : enjeux, pratiques et perspectives*, Gratton enrichit chaque donnée par ses propriétés et ses dimensions. Chacune des réponses des participants est donc titrée; j'y ajoute également ce qui a trait à son caractère particulier, ses attributs, soit ses propriétés. Par la suite, je développe les dimensions de ces propriétés, soit les variations de celles-ci en lien avec l'intervention en général ou avec le sujet d'étude. Ces attributs enrichissent grandement les réponses de mes interlocuteurs. Les propriétés et les dimensions de

chaque réponse élargissent celle-ci dans son contexte et aident à établir le lien avec les réponses des autres participants. Il est plus facile de rejoindre le sujet d'étude lorsque chaque réponse a été ainsi développée dans le sens de la théorie déjà mentionnée, soit dans le cas présent, la signification sociale de ma pratique d'interventions artistiques en milieu de travail.

C'est à partir de ce point de vue que j'ai fait la mise en relation des différentes observations prises sur le terrain, en essayant de tenir compte des différents bruits de fond. Il me faut donc reconnaître les différentes variables qui peuvent influencer les résultats. Par exemple, ce dont les personnes rencontrées se souviennent de l'événement n'est pas tout à fait conforme à ce que d'autres ont entendu dire. Quelques fois, il y a des variations entre les deux sources. En outre, très peu de participants m'ont avoué avoir discuté de l'expérience avec leurs collègues de travail, mais plusieurs d'entre eux en ont entendu parler.

Dans un premier temps, la codification initiale s'est faite en séparant les données par thématiques. Chaque phrase ou ensemble de phrases était titré et qualifié par des mots : ce sont les propriétés et les dimensions qui déterminent l'essence de l'observation. Les premières informations ayant ainsi été détaillées, il y eut, par la suite, une certaine constance dans les réponses des treize répondants. Cette saturation des données ajoute de la crédibilité à la théorie qu'elle dégage.

Deuxièmement, après avoir pris conscience de l'ensemble des données déjà accumulées, je les ai catégorisées en qualifiant les extraits déjà codifiés de manière plus riche, en tenant toujours compte de l'objectif de la recherche et du sens que je veux donner à celle-ci, tout en laissant une ouverture à l'imprévu. À ce moment-là, la catégorisation était beaucoup plus rattachée à la recherche que la codification initiale, tout en étant plus précise. Elle est à redéfinir et à préciser tout au long de l'analyse des données jusqu'à ce que les catégories me renvoient à ma question principale.

Cette analyse m'a conduite à formuler une description ethnographique où je relève la description, soit les éléments évocateurs de l'intervention artistique en

milieu de travail. Par la suite, le repérage des leitmotifs en gardant en tête la question de recherche correspond à l'étape de l'ethnologie de Laplantine.

Troisièmement, la mise en relation des catégories m'a ensuite dirigée vers une structure pyramidale, avec une catégorie centrale et des catégories principales et subsidiaires. Cette étape m'a amenée à la dernière phase d'intégration où des liens entre les données ont été créés pour alimenter la théorie à partir de ma question de recherche. Cela a donné lieu à la description anthropologique de l'expérience développée dans le chapitre VII et une compréhension de la réception participative.

Dans la pratique, je favorise l'approche spéculative et empirique de Paillé. Dans un premier temps, je me base sur mes expériences d'intervention en entreprise pour établir des liens entre les catégories. Par la suite, certaines catégories rejoignent la partie théorique de la recherche. J'ai donc un début de compréhension des effets de la contamination causée par mon intervention artistique dans un milieu de travail sous la forme de plusieurs idées centrales autour desquelles graviteront toutes les autres catégories. D'après Paillé, cet exercice permet de dégager des relations entre les catégories et d'accéder à l'explication et à l'histoire de l'événement.

Finalement, la modélisation, dernière étape du processus de l'analyse, m'amène « à reproduire le plus fidèlement possible l'organisation des relations structurelles et fonctionnelles caractérisant un phénomène » (Paillé, 1994, p. 174), celui des effets et de la signification sociale des interventions artistiques en milieu de travail. Puisque dans la présente étude, la modélisation prend la forme d'une description ethnographique, j'ai structuré le texte à partir des catégories. Les premières parties décrivent ce que les participants possèdent comme bagage culturel, ce qu'ils ont vécu lors de l'expérience et ce qu'ils en retirent. Par la suite, le développement permet de tracer certaines généralités qui se dégagent de l'expérience, pour ensuite relever ce que je comprends de la réception participative.

En conclusion

En résumé, les catégories découlant directement des données de terrain ont servi d'unités de base à l'analyse. Chacune des catégories a pris tout son sens lorsqu'elle a été placée en relation avec les autres et liée en réseau. Les catégories ont alors été raffinées en fonction de l'objet de recherche qui a, lui aussi, été précisé. C'est alors que la reconstitution dynamique du phénomène fut possible.

La modélisation se compare à l'*inscripteur* de laboratoire : une partie du bureau où la matière première de la recherche est codifiée et organisée en diagramme dans la production d'inscriptions utilisables pour une analyse. L'*inscripteur* établit un rapport direct entre la matière première et les discussions possibles.

En raison de mes expériences antérieures, je sais que l'influence de mon intervention artistique peut être variable; elle peut être minime et demeurer un bon souvenir ou, au contraire, elle peut changer considérablement la vie d'une personne. Par exemple, j'ai eu comme étudiante dans un de mes cours de sculpture, une dame qui avait pris part à l'intervention au bureau d'avocats Martineau Walker en juin 1999. La rencontre artistique lui a confirmé son attirance pour les arts et elle s'est inscrite au certificat en arts plastiques à l'UQAM par la suite.

En outre, la collecte de données me permet de recueillir les discours des différents acteurs reliés au projet, mais également toute leur attitude non-verbale ainsi que l'ambiance générale dans laquelle l'événement a évolué. Ainsi, l'analyse de ces données, en suivant la méthode de Paillé, m'aide à faire ressortir des éléments fondamentaux reliés à mon approche d'intervention, ainsi que la portée artistique de celle-ci sur les personnes concernées. En somme, par mes rencontres et mes observations, j'ai suivi l'évolution des discussions entourant l'intervention et l'exposition des réalisations. De plus, la description ethnographique m'a aidée à situer l'expérience dans le détail et dans son contexte. L'analyse m'a aussi permis de lier le discours qui s'y rattache à l'ensemble des théories écrites sur les sujets. C'est ce que Laplantine appelle l'ethnologie. Cette méthode m'a amenée à comparer

les réactions des divers acteurs entourant l'intervention et ainsi à comprendre la particularité anthropologique de mon approche.

Comme artiste, intervenante et chercheure, je suis limitée à ma perception de l'événement. De plus, en effectuant la recherche dans l'action, je n'ai pas de recul par rapport à l'intervention étudiée. Par contre, ce rôle d'artiste chercheure dans le feu de l'action m'a permis de capter toutes les informations qui peuvent être utiles à l'analyse. Il est évident que les résultats sont à l'image de l'artiste et de l'intervenante que je suis. Je n'ai pas le rôle de critique d'art pour définir la nature artistique de mes interventions. La description ethnographique de Laplantine m'a aidée à relever les points essentiels à la compréhension sociologique de mon projet.

CHAPITRE IV

LA CRÉATION DU PROJET D'INTERVENTION EN MILIEU DE TRAVAIL

Dans cette section du texte, je souligne la particularité de mon approche. En premier lieu, j'explique comment une intervention ludique sert d'introduction à une artiste dans un monde où le travail prédomine. Ces distinctions amènent ensuite une tangente qui va jusqu'à l'approche métaphorique de la recherche. Puis, j'utilise la métaphore de la contamination avec le double sens de la diffusion des idées tout en gardant le vocabulaire relié à la maladie. J'introduis la troisième série d'interventions artistiques en milieu de travail imbibée de la métaphore de la contamination. Par la suite, je développe le vocabulaire utilisé dans le jeu et la contamination bactériologique qu'il suscite. J'introduis comme lieu de culture la Ville de Laval, un micro-organisme à infecter. J'explique ce que j'entends par un *virus-artistique*. La métaphore de la contamination incluse dans le vocabulaire du jeu sert également à préciser certains aspects de la recherche liés à l'intervention elle-même. Je mets donc en place le vocabulaire de la métaphore utilisée dans la réalisation du jeu ainsi que dans l'action à poser.

4.1 La particularité de mon approche

Ma démarche n'est pas étrangère à la volonté de plusieurs artistes depuis les années 1970 de changer le rôle de l'artiste créateur et celui du spectateur réceptif. La particularité de mon approche réside dans ma volonté de rejoindre un nouveau public adulte là où il se trouve, soit dans son milieu de travail, et dans mon intention de lui faire vivre une expérience de création. Par une intervention dans un milieu de travail, je crée l'opportunité d'une rencontre au nom de l'art. Cette rencontre a des répercussions autant pour l'employé participant que pour moi, comme artiste. Dans une entreprise collectionneuse, les employés sont habitués à voir des œuvres dans leur milieu de travail. Cependant, avec l'intervention que je leur propose, l'œuvre comme objet est remise en question. Je ne suis plus un fantôme derrière la réalisation, mais je souhaite les rencontrer et vivre avec eux une expérience

esthétique. À partir de mes démarches antérieures, je peux penser que ma propre perception de l'œuvre autant que mon rôle d'artiste en seront transformés.

Après avoir réalisé des visites ponctuelles dans ces milieux, j'expérimente cette fois une intervention de longue durée m'amenant à interagir fréquemment avec les employés de la Ville de Laval : *Laissez-vous contaminer par l'art !* À mon avis, le fait de les rencontrer ou de correspondre plusieurs fois avec les mêmes personnes me permet de développer une intervention plus significative pour l'ensemble des acteurs.

J'ai donc pensé élaborer un canevas d'interventions épisodiques avec ce milieu. J'utilise plusieurs stratégies pour convaincre des employés de participer au projet : un carton d'invitation, un jeu électronique et une correspondance par le courrier électronique. C'est l'évolution de ma démarche qui m'a inspirée le choix de la correspondance et du jeu électronique comme modes d'intervention afin de me permettre de faire un suivi entre les messages électroniques et les ateliers et de créer ainsi une attente des récepteurs pour le prochain envoi.

4.1.1 Le processus de création de l'intervention

Dans cette dynamique d'œuvre participative, je sers d'animateur, d'initiateur et de metteur en scène du projet. La correspondance et le jeu électronique entrent dans le processus de création de l'œuvre à construire. Ma démarche devient une expérience relationnelle, sous le thème de la contamination, dans laquelle je suis maître du jeu. Mon objectif étant de rejoindre le plus de personnes possible, je me réfère aux outils de communication utilisés par le milieu de travail à visiter. J'ai en mémoire plusieurs approches contemporaines étudiées, expérimentées ou entrevues. L'appréciation de ces expériences contamine mes idées pour le projet en devenir. Ici se mêlent le tâtonnement fécond d'une inspiration spontanée, aux possibilités de réalisation ainsi que l'appréhension d'un nouveau projet et d'un nouveau milieu. Ce tâtonnement conceptuel se fait autour du noyau central qu'est mon désir de créer une action rassembleuse. Mon projet se concrétise par des essais et des vérifications. Je crée la toile de fond qu'est le jeu tout en visualisant la

place laissée aux participants. J'essaie d'imaginer le processus facilitant la compréhension et la participation des employés tout en stimulant leur curiosité.

Dans la conception et l'élaboration de ce projet, je pars de mes expériences antérieures et de mes anticipations. J'ai à tenir compte également des contraintes et des objectifs du milieu hôte. Comme artiste invitée dans ce milieu, j'ai la responsabilité de respecter également les limites de l'entreprise. Je dois constamment m'adapter à la situation et être à l'écoute du milieu et des personnes présentes lors des rencontres. Le projet est en constante évolution. L'émergence du projet d'intervention peut s'apparenter à l'inspiration d'une œuvre objet. Par contre, sa conception et sa réalisation tiennent compte de plusieurs variables différentes. Il est essentiel de se préoccuper du public cible lorsque la participation prend une place importante dans la matérialisation du projet. L'aspect conceptuel du programme sert également à sa promotion pour y encourager la participation. Il est nécessaire de réfléchir à une manière d'accrocher les participants et de répondre aux attentes des dirigeants.

À la Ville de Laval, j'ai dû adapter le jeu électronique aux réalités de la direction. J'ai d'abord développé un jeu en six épisodes, en collaboration avec le Centre interuniversitaire des arts médiatiques (CIAM) qui a permis à une personne ressource, Monsieur Benoît Lavigne, de m'accompagner techniquement pour la conception et l'interaction dans la création de ce jeu. Pour inviter les personnes aux ateliers, je voulais faire parvenir les différents épisodes à fréquence régulière à l'ensemble des employés par leur courrier électronique. Mais, après avoir discuté avec la responsable du projet et compte tenu de la réglementation interne empêchant la diffusion d'informations par l'émission d'un courrier électronique généralisé aux employés de la ville, j'ai plutôt fait parvenir le jeu par courriel aux personnes qui s'étaient présentées à l'une ou l'autre des rencontres précédentes. Plus l'intervention avançait, plus le nombre de participants augmentait. J'ai également placé les épisodes un à la suite de l'autre pour faciliter la fluidité du jeu. Pour une meilleure diffusion, le jeu a également été disponible sur le portail de la ville.

L'intervention comprenait donc :

- un carton d'invitation distribué à chaque employé et diffusé dans les médias régionaux et avec la diffusion des *Journées de la culture*;
- un jeu électronique diffusé sur mon site Web, sur le portail de la Ville de Laval et envoyé à chaque participant par courriel;
- trois rencontres d'information dans les trois lieux de l'intervention, la Maison des arts, le 1333 boulevard Chomedey et l'hôtel de ville ;
- six ateliers de création offerts aux employés, deux dans chaque lieu, en plus de trois aux organismes de la ville et d'un à l'ensemble de la population de Laval lors des *Journées de la culture* ;
- une correspondance électronique transmise à tous les participants,
- la diffusion : une exposition itinérante organisée par la ville.

La ville a également organisé une conférence de presse pour lancer les projets des *Journées de la culture*, dont le projet *Laissez-vous contaminer par l'art !* faisait partie. Les *Journées de la culture* ont elles-mêmes fait un lancement des événements lors d'une conférence de presse. Enfin, mon projet apparaît sur le site Web de *Culture pour tous*.

4.2 La notion de jeu de l'intervention

Si je reconsidère la définition de jeu de Huizinga, tel que je l'ai mentionnée au chapitre II, je peux conclure que le jeu est une action volontaire, déterminée dans une certaine limite de temps et de lieu, suivant des règles librement consenties et pourvu d'une fin en soi. Des sentiments intenses et enfiévrés accompagnent souvent le jeu qui déborde de la vie courante.

Le jeu de contamination que je lance dans le milieu de travail commence par la diffusion de l'événement lors de l'envoi d'un carton d'invitation mais, à chaque rencontre, à chaque atelier, il prend de l'ampleur avec les réalisations produites par les personnes qui se sont laissées infecter. Il prend également forme avec l'échange

qui débute lors des rencontres avec les participants et se propage au fur et à mesure de leur infection. Par les courriels que je leur fais parvenir, je garde contact avec les joueurs. Cette récurrence de messages, de jeu et de rencontres est mise en place pour favoriser l'attention soutenue des participants et un engagement plus prononcé de leur part. Je les invite à répondre au jeu électronique, à visualiser les réalisations déjà numérisées et à amener des collègues de travail lors du prochain atelier. La contamination va et vient entre des rencontres réelles en atelier et un suivi virtuel qui assure le lien avec les participants. Dans les deux espaces, atelier de création dans les bureaux de travail et galerie virtuelle du jeu, on retrouve la même collection d'images. Les participants choisissent deux représentations, une reproduction d'une œuvre de la collection de la ville incluse dans le jeu et une photographie d'un lieu de la ville. Ils contaminent ensuite la photographie choisie avec de la couleur en s'inspirant des codes de l'artiste. Plusieurs médiums sont disposés sur les tables : de la gouache en pastilles, de la peinture acrylique, des crayons-feutres, différents papiers et du vernis acrylique pour du collage. Toute la démarche du joueur retourne sur le Web dans la galerie des réalisations.

4.2.1 La forme du jeu

L'intervention artistique passe par le jeu de la contamination. J'utilise ce langage médical comme approche pour attirer la curiosité. Je joue avec le sens des mots. Par le ludique, je cherche à désamorcer les réticences et à provoquer la spontanéité des réponses. Je crois que cette introduction du jeu dans le monde des affaires crée une certaine ambiance de confiance, propice à la création.

De même que nous l'avons vu au chapitre II, Caillois classe les jeux sous quatre rubriques principales selon la prédominance du jeu vers la compétition, le hasard, le simulacre ou le vertige. Pour sa part, Lafrance (2003) classe les jeux électroniques de manière semblable à ce que Caillois avait fait, par contre, l'auteur attire notre attention sur le fait que l'électronique enlève la distance et permet des échanges sociaux en réseaux de manière continue et infinie avec les jeux en ligne, les consoles de jeu vidéo, les bornes d'arcades et les jeux sur ordinateur.

Dans le cas de mon intervention artistique en milieu de travail, le carton d'invitation distribué invite les employés à un jeu de rôle, celui de l'artiste, où domine le simulacre. Je les incite ainsi à entrer dans la peau d'un artiste, le temps d'un jeu. Pendant l'espace d'un dîner, ils peuvent connaître l'angoisse du début d'un travail de création, son incertitude et l'immensité de ses possibilités. Par la suite, ils peuvent vivre la frénésie de l'expression et le sentiment de liberté qui s'en dégage. Puis, ils peuvent ressentir les réticences reliées au détachement de l'œuvre, de l'acceptation de leurs limites et, finalement, les craintes mêlées à la fierté de présenter leur travail devant un public. En adoptant le rôle d'un artiste quelques minutes, ils vivent à petite échelle certaines émotions que l'artiste peut ressentir. Ils sont loin de la perpétuelle recherche de l'artiste, de ses anxiétés, d'une vie de précarité, de l'euphorie de recevoir une réponse positive d'un programme de bourses ou d'une galerie reconnue ou, au contraire, de la détresse et du découragement reliés à un refus et, surtout, du travail en solitaire. Les participants entrent ici dans un jeu dirigé par une artiste et sont réconfortés par leurs pairs dans une ambiance détendue.

Les auteurs Caré et Debyser (1978) se sont penchés sur les conditions adéquates au développement de l'imaginaire. Selon eux, « la créativité ne s'apprend pas par la théorie, elle se pratique » (p. 122). Ils avancent qu'un climat gai, détendu et même un peu bohème facilite la rupture avec la rigidité et la conformité des bureaux administratifs. Une atmosphère un peu fantaisiste encourage la création. De plus, il est avant tout très important de retenir toutes censures ou remarques négatives pour favoriser la production libre. La notion de jeu permet de diminuer certaines retenues qui peuvent nuire à l'impulsion du geste et encourage justement la participation. Pour cela, nous pouvons retourner dans l'enfance et réapprendre à jouer!

4.2.2 La correspondance

Des réseaux de communication font désormais partie de la plupart des entreprises comme moyen de diffusion interne. Les employés sont donc habitués à ces modes de fonctionnement. Je me sers du réseau en place pour rejoindre les

employés en passant par un ensemble de stratégies: un envoi postal, des courriels et un jeu électronique. Je m'insère dans le quotidien des employés du milieu de travail par l'entremise de plusieurs moyens de communication pour stimuler l'intérêt d'appartenir au cercle d'infectés du virus ludique de la création.

Par l'intervention, je développe une correspondance avec un certain public pour créer une sorte de société secrète de complices artistiques à l'intérieur d'un milieu de travail. Puisque l'activité est volontaire, j'essaie d'abord de séduire mon auditoire par le jeu pour qu'il s'engage dans l'action. Lors des rencontres, je prends l'adresse électronique des participants présents en leur faisant signer l'entente de collaboration. Toutes les personnes ayant participé à une ou à l'autre des activités reçoivent régulièrement des messages électroniques de ma part.

Par l'envoi de fréquents messages électroniques, je cherche à renforcer les liens du groupe qui a pris naissance lors d'un atelier ou d'une rencontre et à augmenter l'engagement des participants. Fuchs, Moreau et Papin (2001) décrivent le comportement du joueur passant de l'observation du nouveau monde virtuel au désir d'y entrer par l'interface. Dans le cas du jeu électronique, les participants sont invités à faire des choix virtuellement et à venir participer à une rencontre réelle dans un de leurs bureaux. Le jeu électronique invite les participants à passer du jeu individuel à un rendez-vous de groupe à l'intérieur du milieu de travail. Lorsque les employés s'aventurent dans le jeu électronique, ils reçoivent également des réponses qui leur parviennent de manière automatique. Toute cette correspondance a pour but de contribuer au développement d'une petite communauté artistique à l'intérieur du milieu de travail.

L'intensité de l'intervention artistique se manifeste lors de la rencontre en atelier lorsque chaque membre du groupe est concentré sur sa réalisation. Cette manifestation de l'action de création affirme l'implication des participants dans le collectif d'une manière anonyme puisque les réalisations sont signées d'un nom d'avatar. La diffusion de ces réalisations joue un rôle important dans la contamination artistique souhaitée et dans la solidarité du groupe ainsi composé.

Dès l'entrée en matière, je souhaite attirer l'attention des lecteurs du carton d'invitation sur le plaisir du jeu pour leur donner le goût de la création. Cette contamination sociale de l'art va plus loin qu'une simple métaphore. Pendant un certain temps, le temps de l'intervention, les employés sont interpellés, dérangés, sollicités par un courant artistique. Tous les employés reçoivent le même message. Certaines personnes choisissent de le lire et d'y répondre pendant que d'autres le suppriment. De toute façon, le *virus-artistique* fait son effet. La correspondance électronique garde l'infection artistique active. Chaque courrier électronique ramène le jeu à la mémoire des participants et encourage leurs échanges. La réponse aux ateliers dépend de ces discussions entre les partenaires de travail ainsi que de la curiosité suscitée par le jeu.

Le mélange du privé et du commun avec Internet

Pierre-Léonard Harvey (1995) remarque qu'avec l'interactivité, caractéristique du dialogue télématique, les frontières entre les espaces résidentiels et professionnels sont souvent transgressées. Internet est un moyen de garder les participants actifs, là où ils se trouvent. Par le jeu électronique, la contamination peut se rendre jusqu'au domicile des participants. Les employés peuvent ouvrir leurs boîtes de courrier à leur bureau, mais également à la maison. Le jeu que je leur propose entretient le lien entre les rencontres. Il implique les mêmes reproductions et photographies qu'en atelier. La galerie virtuelle des réalisations, où on peut consulter toutes les manipulations antécédentes des images, est toujours disponible sur mon site Web. Cela permet à chacun de partager l'expérience où qu'il soit et de suivre ainsi la transformation des images.

4.3 La métaphore au cœur de l'intervention

Pour cette suite d'interventions en milieu de travail, j'ai choisi d'aborder les gens en combinant le jeu et la métaphore de la contamination, puisque le jeu me semble universel et inoffensif. J'utilise le vocable entourant la notion de contamination dans un jeu de sens, avec l'idée d'une infusion artistique jusqu'à ce que le goût se propage à l'ensemble. Le jeu enlève le côté dramatique au sens du mot « contamination » pour lui insuffler une note de légèreté.

Moniques Richard (2004) explore la métaphore comme mode d'intervention éducative en arts dans le cadre de séminaires au niveau des études supérieures en enseignement des arts. Elle amène les étudiants à se servir de la métaphore afin de visualiser l'ensemble de leurs pratiques et de leurs recherches d'une manière globalisante. Richard développe un modèle d'analyse métaphorique à partir de plusieurs auteurs. Je me suis servie de ce modèle d'analyse pour introduire la métaphore de la contamination dans le jeu électronique de mon projet et dans l'ensemble de l'intervention, mais également dans la théorie de la thèse ainsi que dans la méthodologie de la recherche. Le modèle d'analyse métaphorique se décrit ainsi :

- 1) associer des images autour d'une proposition;
- 2) choisir une métaphore signifiante;
- 3) déployer cette métaphore dans le temps et l'espace;
- 4) l'associer à d'autres figures;
- 5) cartographier les repères identifiés;
- 6) analyser la métaphore résultante;
- 7) étendre le champ de référence (p. 87).

Répondant aux deux premières étapes, j'ai commencé par identifier la métaphore principale, la contamination, qui s'est imposée d'elle-même dans le contexte d'une intervention artistique où je veux attirer l'attention des employés sur une expérience collective à vivre. Puis, pour la troisième étape, une recherche de sens s'est imposée autour du terme de départ, la contamination. Partant du sens médical, j'ai constaté que le terme est utilisé dans différents domaines reliés au projet d'intervention, dont Internet, et même dans la transmission des idées qui est au cœur de l'intervention. Je me suis emparée de la métaphore en définissant le

sens du terme contamination et en lui rattachant toute sa terminologie. Les expressions de *culture in vitro de l'art* et de *virus-artistiques* se sont ajoutées après des recherches dans certains livres scientifiques et suite aux essais et erreurs qui ont suivi. Par la suite, la recherche du *groupe à infecter* ainsi que la méthodologie à utiliser pour vérifier les effets de cette contamination en laboratoire se sont développées en suivant les étapes trois à six. J'ai associé la métaphore de la contamination à celle du laboratoire pour l'analyse des données, afin d'étudier l'échantillonnage des personnes infectées par le *virus-artistique* dans un contexte de laboratoire. J'ai aussi cartographié les repères identifiés en modélisant le processus de contamination dans les figures 4.10 et 4.11. J'ai confirmé la logique du processus de la contamination avec des connaissances de mon entourage qui travaillent dans le domaine de la santé et en vérifiant avec madame Hélène Beaumier, chef du personnel technique au département des sciences biologiques de l'Université du Québec à Montréal. Répondant à la septième étape, j'avais besoin d'expressions qui étendent le sens de la contamination tout en définissant les différents moments de l'intervention.

Le vocabulaire de la métaphore s'est élaboré à partir des livres de référence et des personnes ressources du milieu scientifique. L'étendue de l'encyclopédie généraliste *Wikipédia* m'a permis de recourir à un vocabulaire varié qui cadre bien avec la métaphore déployée. Par la suite, j'ai pu vérifier les termes et les définitions avec d'autres sources, soit des encyclopédies scientifiques, des dictionnaires ou des personnes ressources.

4.4 Le jeu électronique et la métaphore de la contamination

Le jeu électronique¹ est diffusé à tous les participants. Chaque personne a le choix d'en prendre connaissance, d'y jouer ou de le supprimer. Le jeu électronique participe à la contamination en gardant les personnes qui ont déjà pris part au projet éveillées au virus. Les relations entre les employés favoriseront la diffusion du jeu ou

¹ Le jeu électronique a été réalisé à l'aide du programme *Adobe Flash* version MX.

lui nuiront, conditionnellement aux réactions des pairs. Les individus sont entourés de leurs partenaires de travail; ils les côtoient et discutent avec eux. Il y a, d'un côté, mon intention et, de l'autre, la réaction du groupe en plus des intérêts de chacun.

Dans les épisodes du jeu électronique, j'éveille la curiosité des joueurs. Chacun des épisodes possède un thème déployé en métaphore qui révèle une partie du projet à finaliser. Il se termine en laissant une ouverture à la participation du lecteur et une introduction au prochain épisode. Une progression des choix des joueurs s'élabore à travers ceux-ci jusqu'au rappel de l'horaire des rencontres.

4.4.1 Le jeu de rôle du premier épisode

Dans une grande entreprise, un phénomène entre en cause : l'établissement d'une certaine hiérarchie complexe allant des dirigeants de l'entreprise jusqu'aux journaliers. C'est suite à l'observation de cette réalité lors de mes expériences en maîtrise que j'ai développé le premier épisode sur la création d'un nom d'avatar², pour ainsi cacher l'identité de chacun et de contourner l'échelle hiérarchique. L'ambiance du jeu permet de créer des liens entre les employés par leur intérêt pour les arts plutôt que par la place qu'ils occupent au travail.

Dans le premier épisode, les employés sont invités à se bricoler un nom de bactérie à partir de différents termes reliés aux virus (*voir* fig. 4.1); ils jouent avec ces appellations pour composer leur avatar, un nom qu'ils garderont tout au long du jeu. L'approche favorisée dans ce jeu de rôle me permettra de rejoindre plus facilement l'esprit créateur des personnes dans la sphère ludique privilégiée, habitée par la fantaisie. « La simulation obéit à un canevas relativement précis et réglé à l'avance, même si les participants doivent y faire preuve d'initiative » (Caré et Debyser, 1978, p. 65). Le fait de se prendre pour un artiste le temps d'un jeu, derrière une identité fictive, donne une certaine liberté à l'employé. Ces pseudonymes cacheront leur vraie identité, avec toute la hiérarchie qui l'accompagne. Ainsi, il pourra y avoir des

² Le terme avatar désigne le nom de plume que l'on se donne tout au long du déroulement du jeu. C'est aussi la représentation des joueurs dans le cyberspace.

affinités de goût entre une secrétaire, un directeur de département et un employé de l'entretien sans que personne ne connaisse les tâches de chacun. Cette identité fictive sera maintenue tout au long du jeu jusqu'à la signature de leurs réalisations à la fin des ateliers. Je crois qu'entrer dans la peau d'un personnage imaginaire peut aider à se départir d'une certaine pudeur ou retenue et à se donner de l'audace. Cette attitude de jeu de rôle peut laisser place à l'insouciance, à la légèreté, à la désinvolture, au hasard et au risque du jeu enfantin; elle peut laisser émerger l'imagination dans une création ludique.

4.4.2 Présentation de la collection d'œuvres d'art au deuxième et au troisième épisodes

Dans un premier temps, la responsable du projet et moi avons identifié 42 œuvres de la collection de la ville pour faire partie du jeu électronique. J'ai fait signer des lettres d'accord de collaboration à chaque artiste, auteur de ces œuvres. Par la suite, j'ai communiqué avec monsieur Benoît Lavigne, la personne ressource fournie par le CIAM pour la réalisation du jeu électronique. Ce dernier s'est occupé d'adapter la première version du jeu à la Ville de Laval en changeant une partie du texte, les reproductions et les photographies.

Dès le deuxième épisode du jeu, j'amène les personnes à redécouvrir la collection de la Ville en visionnant 42 reproductions choisies³ parmi les 300 œuvres que possède la ville (voir fig. 4.2). Ces œuvres sont présentées lors de chaque atelier en plus de faire partie du jeu électronique. Tout au long de l'intervention, les employés interagissent avec des œuvres qu'ils côtoient chaque jour ainsi que certaines autres qui leur sont demeurées inconnues, mais qui font également partie de la collection de leur milieu de travail. Ils peuvent en apprendre davantage sur la démarche de création des artistes avec la description qui accompagne chaque reproduction. Lors des ateliers, chaque participant reçoit également un catalogue où l'on retrouve 58 œuvres de la collection de la Ville de Laval : *L'art dans la ville*.

³ Les œuvres sélectionnées ont fait l'objet de consentements écrits de diffusion de la part de leur créateur.

Certaines d'entre elles font partie du jeu électronique avec d'autres récemment acquises. Par le jeu, je donne l'opportunité aux employés d'émettre leurs opinions sur certaines œuvres et de se prononcer sur leurs préférences artistiques en sélectionnant dans un premier temps, les dix œuvres qu'ils préfèrent. Par la suite, les joueurs doivent choisir leur coup de cœur parmi leurs dix œuvres sélectionnées auparavant (voir fig. 4.3).

4.4.3 Les échanges entre les joueurs au quatrième épisode

Au quatrième épisode, le jeu fait appel aux lecteurs dans une participation active. Le jeu stimule des discussions autour du goût et des passions. Chaque joueur est invité à mentionner les raisons de son choix vedette. Les employés notent ce qui les a attirés vers la reproduction choisie. Pourquoi avoir choisi cette œuvre plutôt qu'une autre? Pour son côté plastique? Une affection particulière avec son sujet? Un lien avec une expérience vécue? Leurs commentaires se retrouvent avec chaque reproduction au tableau suivant. Ces échanges servent à créer des liens entre tous les participants et l'artiste, et à développer de la curiosité et de l'intérêt pour le jeu. Cette étape ajoute un ancrage affectif relié aux intérêts cachés des participants.

4.4.4 Le choix d'une photographie du milieu au cinquième épisode

Lors des premières rencontres d'information qui se sont tenues les 13, 20 et 21 mai 2008, j'ai invité les personnes présentes à capter des photographies de plusieurs lieux de travail ou de leur ville. Celles-ci ont été insérées dans le jeu électronique avant que le jeu ne soit diffusé le mois suivant.

Lorsque les personnes débute le cinquième épisode, elles ont à reconnaître et à choisir une des photographies qui s'apparente à l'œuvre coup de cœur (voir fig. 4.4). Elles glissent la photographie à côté de l'œuvre choisie : il y a un espace à cet effet dans le jeu. Finalement, le jeu invite les employés à se présenter à un atelier pratique. Cet épisode vise à amener les joueurs à regarder les photographies de leur

milieu de travail avec un œil plus artistique puisqu'ils doivent sentir des rapprochements formels entre la photo de leur milieu de travail et la reproduction choisie.

Le choix de la photographie incite les participants à se réapproprier les lieux et les coins inexplorés de leur milieu de travail et de leur ville et à les contaminer. Ces lieux empreints de la mémoire collective sont réinvestis par une action artistique, ce qui ajoute une mémoire artistique aux lieux marqués jusqu'alors par le travail, les réunions et les confidences. La contamination causée par mon intervention artistique suscite chez les participants une expérience reliée à l'art en associant une œuvre de la collection à une photographie d'un coin de la ville, mais aussi une certaine mémoire du lieu. Les photographies proviennent de certains participants, ils connaissent plusieurs de ces lieux où ils ont vécu certaines expériences.

4.4.5 L'invitation aux capsules d'atelier du sixième épisode

Lors du dernier épisode, je les encourage à venir aux ateliers de création en disant aux joueurs qu'ils amènent leurs propres couleurs dans leur milieu de travail comme dans l'atelier (*voir fig. 4.7*). Je leur rappelle alors les différentes dates des ateliers de création et je leur demande une confirmation de leur part (*voir fig. 4.9*). Par la suite, un message automatique leur est envoyé en mentionnant que je les attends à un des ateliers. S'ils ont pu avoir accès au jeu électronique, c'est qu'ils l'ont reçu par courriel suite à une rencontre ou qu'ils y sont parvenus en passant par le portail de la ville. L'objectif du jeu électronique est de garder l'attention des participants, de les encourager à parler de l'intervention artistique avec leurs collègues de travail ou leur famille et de faire en sorte qu'ils reviennent à un atelier. L'importance de l'action porte davantage sur les liens d'unité engendrés par l'expérience que sur l'objet à réaliser. Réunir un groupe d'employés, réveiller le côté créatif de chacun et les conduire vers un geste de création commun tout en développant un sentiment d'appartenance au groupe « d'artistes » ainsi créé est le but ultime de cette intervention.

4.5 Le vocabulaire du jeu

La métaphore de la contamination imprègne le jeu du vocabulaire qui s'y rattache. Le titre *culture in vitro*⁴ de l'art est utilisé puisque, par le jeu, j'ensemence un *virus-artistique* chez les personnes préoccupées par le rendement et l'efficacité, tout ça à l'intérieur de la culture qu'est l'entreprise. Comme une *souche microbienne*, j'injecte des propos artistiques dans cette petite société très organisée. Je me sers des catalyseurs du milieu de travail, les œuvres de la collection d'œuvres d'art de la ville, pour déclencher l'infection. La réaction épidémique dépendra de la réception du personnel du milieu. Par la suite, j'invite les employés à répandre le *virus-artistique* pour collaborer avec moi à la contamination de leur milieu. Une *manifestation virale* émergera de la personne infectée par le virus et l'infection incitera les participants à libérer leur côté expressif, en l'extériorisant avec de la couleur sur la photocopie choisie. De plus, cette *manifestation virale* augmentera le degré de la contamination et entraînera souvent la création de plusieurs autres manifestations.

D'autre part, plusieurs personnes dans le milieu de travail sont déjà porteurs de *virus-artistiques*. Elles sont soit artistes amateurs, petits collectionneurs ou, même, consommateurs d'art. D'autres possèdent des cellules incurables et dévouent leur vie à l'art. J'invite donc ces *mutants-art* à créer avec moi une épidémie artistique transmise avec plaisir. Je leur suggère de parler du jeu aux autres et, ainsi, répandre le *virus-artistique* avec moi. Je compte également sur des activateurs du milieu pour entraîner des groupes d'employés vers l'infection. Souvent ces activateurs sont des personnes rassembleuses influentes du milieu, des dirigeants ou autres qui possèdent un certain pouvoir de persuasion. Même si plusieurs employés sont déjà sensibilisés au milieu de l'art, ils ne seront pas nécessairement ouverts à participer aux ateliers de l'intervention artistique que je propose. Je sais que, comme dans un système immunitaire, il y aura plusieurs *résistances* à l'infection. Nous sommes toujours réticents aux changements et à la nouveauté. Je compte donc sur le lien qui

⁴ J'ai mis en italique le vocabulaire que j'ai emprunté à la science ou bricolé à partir de termes scientifiques.

existe entre les employés pour les inciter à la participation malgré leurs réticences. D'après moi, lancer le projet dans un petit milieu augmente les chances que les personnes se sentent concernées par celui-ci et y participent.

4.5.1 Une *culture in vitro* de l'art

En biologie, lorsque plusieurs cellules végétales sont placées hors de leur environnement habituel qu'est la plante, et sont maintenues en vie, on parle de mise en *culture in vitro*. Le terme *in vitro* rappelle le fait que ces cellules sont entourées par du matériel de laboratoire qui était originellement en verre. La *culture in vitro*⁵ de l'art que je tente de réaliser se base sur la propagation d'un *virus-artistique* dans un milieu social fermé, soit les employés de la Ville de Laval. Le *virus-artistique* est ici introduit dans un environnement très différent du réseau des arts. Par contre, dans un milieu de travail, les employés sont là pour des raisons purement professionnelles, loin des préoccupations artistiques. Plusieurs de ces personnes n'ont peut-être jamais mis les pieds dans un centre de diffusion en arts visuels et demeurent complètement indifférentes à l'art actuel. En infiltrant la petite société qu'est une entreprise, nous retrouvons un lieu où des personnes ont une diversité d'intérêts, un peu à l'image du monde dans lequel nous vivons. L'avantage de pénétrer cette minisociété, c'est de profiter des liens de confiance et d'unité qui rallient les employés et qui aident à la diffusion des idées autant qu'à l'assentiment à de nouvelles expériences. Le fait d'infiltrer un milieu très organisé, comme une entreprise où nous retrouvons un grand taux de sociabilité, favorise la propagation.

4.5.2 La *souche microbienne*

En biologie, une souche microbienne est un ensemble de micro-organismes provenant d'un micro-organisme unique soit par division : souche mutante, souche bactérienne, cellulaire, microbienne, souche de pneumocoques, de vaccin, de virus

⁵ Le terme *culture in vitro* a ici été emprunté à la biologie.

(CNRS, 2005). Dans le cas de ce projet sous la métaphore de la contamination, la *souche microbienne*⁶ est l'équivalent de l'artiste qui a instauré le processus de la contamination par son action. Dans un projet de création où la participation d'un public est à la base de la réussite du projet, il faut que l'initiateur du projet ait un certain magnétisme, alors que pour une œuvre objet où toute l'attention est tournée vers le produit de l'artiste, la personnalité de celui-ci importe peu, seul son talent compte. De plus, dans le cas d'une œuvre participative, il est important que l'artiste possède des aptitudes de communication pour garder l'intérêt des participants face à son projet. En tant qu'artiste, je participe à la contamination par ma passion et par mon enthousiasme pour le projet. Ce sont mes expériences d'animatrice et d'enseignante qui m'ont permis de développer des qualités nécessaires pour ce projet. Il est capital d'amener la personne à exprimer son image personnelle en toute liberté sans imposer notre propre version des choses. De plus, l'artiste doit maîtriser le processus dans lequel il veut attirer les participants et il doit en parler avec conviction. Le charisme de l'artiste est à la base de la réussite de l'intervention. Il est la *souche microbienne* d'où jaillira le virus.

4.5.3 Le *virus-artistique*

En science, un virus est une « particule microscopique infectieuse possédant un seul type d'acide nucléique (ADN ou ARN) qui ne peut se répliquer qu'en pénétrant dans une cellule et en utilisant sa machinerie cellulaire. L'ADN du virus transforme l'ADN génomique » (Futura-Sciences, 2001). Dans le présent projet, le virus se transmet par un contact répété avec la *souche microbienne*. Je lance le projet *Laissez-vous contaminer par l'art !* avec un carton d'invitation, un jeu et des messages électroniques; j'étale les rencontres sur une période de trois mois; je garde l'intérêt des personnes ayant participé au projet par des messages électroniques et par la diffusion de leurs *manifestations virales* sur le Web. Cette circulation d'informations encourage les participants à parler du projet à leurs collègues de travail et, ainsi, à propager l'infection (voir fig. 4.11.2). L'exposition des

⁶ Le terme souche microbienne a été emprunté au vocabulaire scientifique.

manifestations virales réalisées lors des ateliers de création attise également les conversations et contribue à l'expansion de l'infection. Le *virus-artistique* que je lance se développe chez les individus qui possèdent déjà des *virus-artistiques*. Le virus stimule l'extension des *virus-artistiques latents*. Le *virus-artistique* ne rejoint pas nécessairement tout le monde possédant des *virus-artistiques latents*⁷. Les *résistances* s'adaptent aux différentes personnalités des individus et peuvent empêcher le virus que je propage de les rejoindre.

4.5.4 Trois niveaux de *virus-artistiques latents* chez les participants : les *artistes latents*, les *mutants-art* et les *activateurs* du milieu

Plusieurs personnes rencontrées dans le cadre de mon travail, comme chargée de cours au niveau du certificat en arts plastiques à l'Université du Québec à Montréal (UQAM) ou comme artiste invitée dans les écoles, ont eu envie de se diriger dans le domaine artistique dans leur jeunesse, désir qui est resté au niveau des fantasmes suite au refus des parents ou à cause des obligations qui ont suivi. Ces personnes demeurent très réceptives à une intervention artistique qui leur fera enfin vivre un interstice de création dans un monde où la raison a eu trop souvent le dessus sur la passion. Ils possèdent déjà des *virus-artistiques latents* et aident certainement à la contamination du jeu.

Un *artiste latent* est un individu possédant des *virus-artistiques latents*, même si ces derniers peuvent parfois être atrophiés. Le terme latent amène l'idée d'un potentiel en devenir, en attente. Les *artistes latents* les plus virulents sont ceux qui gardent leur passion à fleur de peau; ils dévorent tout ce qui touche les arts. À défaut d'une carrière artistique, ils se permettent une intrusion dans le domaine des arts. Par exemple, dans mes cours de sculpture ou de procédés mixtes, je retrouve plusieurs secrétaires, docteurs, policiers, ambulanciers et toutes sortes de travailleurs. Ces personnes ont essayé de contrôler leurs *virus-artistiques* en se

⁷ Pour l'appellation du terme *virus-artistique*, j'ai fait une association entre le mot scientifique « virus » et le qualificatif artistique. Pour ce qui est du qualificatif latent, il est utilisé en science pour signifier qu'un virus est présent dans l'organisme sans être actif.

dirigeant vers une profession qui les sécurisait, mais à un moment donné, ceux-ci sont devenus intenable et ils n'ont pas pu résister à leur envie de s'exprimer; ils se sont donc inscrits au certificat en arts plastiques de l'UQAM. Dans une entreprise, comme dans l'ensemble de la population, il y a plusieurs artistes dans l'âme, des *artistes latents* de toute provenance. Dans son livre *La crise de l'art contemporain* (1999), Yves Michaud nous transmet les résultats d'une étude française de la Direction des études et de la prospective du ministère de la Culture (DEP), publiée en 1996, qui nous montre que l'art amateur se porte très bien. Dans le domaine des arts plastiques, 18% des jeunes et 8% des personnes plus âgées s'adonnent à des activités conventionnelles reliées au dessin et à la peinture. Souvent autodidactes, orientés vers la figuration, ces amateurs d'art s'expriment pour se détendre pendant leurs loisirs (Michaud, 1999). Ce sont ces personnes, qui ont cultivé leur désir d'expression, qui ont des chances de devenir des *mutants-art* et de précieux collaborateurs pour la suite du jeu. Le *virus-artistique* proposé par le jeu peut faire vibrer ce côté artiste et créer des liens entre les passionnés d'art.

La force de l'intervention dépend du pouvoir de persuasion des *mutants-art*. Un mutant est un individu possédant un *virus-artistique* ayant subi une mutation, soit l'altération du matériel génétique d'un virus entraînant une modification durable de certains caractères du fait de la transmission héréditaire de ce matériel génétique de génération en génération (Le Petit Larousse, 1998, p. 683). Dans le jeu de la contamination par l'art, les *mutants-art* sont des *artistes latents* possédant un *virus-artistique* ayant subi une mutation artistique prononcée, soit une attirance pour tout ce qui touche les arts. Lorsqu'ils sont infectés par mon *virus-artistique*, le virus devient alors plus puissant. Dans un milieu de travail, ce sont des personnes qui ont souvent fait des études dans le domaine des arts ou qui ont eu une carrière artistique avant d'accepter un travail de bureau. Par exemple, le directeur du Service de la vie communautaire, de la culture et des communications de la Ville de Laval a exercé son métier d'acteur pendant plus de quinze ans avant d'accepter un poste de cadre à la ville; ses *virus-artistiques* sont en éveil constant. Louise Poissant (1998) nous révèle qu'il y a plus de deux mille étudiants chaque année qui terminent des études dans les différents domaines des arts au Québec, beaucoup trop pour les

possibilités de carrières dans leur domaine respectif. Plusieurs d'entre eux se retrouvent dans différents postes de nos entreprises québécoises. Elle ajoute que ceux-ci agissent comme sensibilisateurs pour le domaine des arts. Je les appelle des *mutants-art*.

D'après moi, le jeu artistique proposé passe en premier lieu par ces friands d'art pour s'étendre à certains collaborateurs qui sont ouverts à l'expérience. Je crois que la propagation de cette contamination de l'art peut raviver la passion chez certains, créer un lien au nom de l'art entre d'autres employés et, peut-être, rejoindre quelques personnes qui sont disponibles à de nouvelles expériences.

Quant aux personnes possédant des *cellules incurables*, elles n'ont d'autre choix que de se diriger dans le domaine des arts. En biologie, la cellule est l'unité microscopique de base de tous les êtres vivants (*Lexique encyclobio*, 2007). Dans le cadre de la présente infection artistique, il y a des taux de concentration variables des *virus-artistiques* chez les individus. Les *cellules incurables* désignent les personnes les plus atteintes, soit au taux d'infection le plus élevé de *virus-artistiques*. Ces derniers prenant toute la place, la personne ainsi infectée consacre alors sa vie aux arts. Par exemple, la régisseuse au bureau des arts de la Ville de Laval passe tout son temps au service des arts. Elle travaille dans ce domaine, complète une maîtrise en études des arts et visite des expositions dans son temps libre.

Un *activateur* se dit d'une substance qui favorise une réaction chimique. Ici, il s'agit de provoquer la contamination d'un groupe de cobayes par un *virus-artistique*. Les participants étant libres de venir ou non à l'intervention, l'*activateur* se concrétise par une personne bien placée qui encourage les employés à se déplacer et à prendre leur heure de dîner pour venir à l'atelier. Les *artistes latents* peuvent devenir des *activateurs* de ce projet car ils possèdent une certaine influence sur leurs confrères de travail. Ils facilitent le regroupement des participants par leur présence, leur motivation pour le projet et quelques fois par une incitation auprès de leurs subalternes.

4.5.5 Les catalyseurs

Un catalyseur est une substance qui active une réaction chimique sans être consommée par elle (*Lexique encyclobio*, 2007). Les catalyseurs sont couramment utilisés en laboratoire. Dans le cadre de ce projet, les *catalyseurs* sont composés des œuvres de la collection de la ville, produites ou cultivées dans l'esprit de l'art d'aujourd'hui par des artistes qui ont un lien avec la Ville de Laval. Ces œuvres activent la réaction des cobayes puisqu'elles sont connues des participants et les placent dans une situation de confiance.

L'intervention artistique *Laissez-vous contaminer par l'art !*, que je propose, inclut 42 reproductions d'autant d'œuvres de la collection de la Ville de Laval. Les 42 œuvres de la collection de la ville deviennent *des catalyseurs* qui m'aideront à contaminer les employés, des éléments qui proviennent de l'intérieur du système à infecter (voir fig. 4.11.3).

4.5.6 Les résistances

Au niveau médical, une résistance peut être la réaction du corps contre certaines infections. Par exemple, nous sommes plus sensibles aux virus lorsque nous sommes fatigués. Je crois que les participants sont moins résistants au *virus-artistique* lorsqu'ils ont déjà un faible pour le domaine. Par contre, d'autres facteurs peuvent intervenir dans leur refus de jouer. La dépréciation de leurs capacités artistiques, la peur du ridicule, la proximité des collègues et le lieu de travail sont tous des facteurs qui peuvent augmenter le stress relié aux attentes de la performance. Cités au chapitre II, Basquias et Jacquemin (2005) qualifient les résistances de filtres : par exemple, le désir de se conformer aux autres et de s'aligner sur une position commune sont des exemples de résistance (p. 3).

Dans le cadre de cette infection artistique, les *résistances* sont comme des murs qui retiennent les participants hors d'atteinte du *virus-artistique*. Je souhaite déranger un milieu de travail par l'introduction d'un *virus-artistique*, mais je m'attends à de la *résistance* de la part des employés. Je sais pertinemment que les personnes

sont habituellement très occupées, qu'elles sont sollicitées de toute part et qu'elles ne se laissent pas déranger facilement.

4.5.7 La contamination et l'infection artistiques

En science : « l'infection diffère de la contagion, en ce que l'infection, une fois produite, n'a plus besoin pour se propager de l'intervention des causes qui lui ont donné naissance; qu'elle se reproduit en quelque sorte par elle-même, par voisinage, et indépendamment » (*Dictionnaire Littré*, 1987). Dans le cas du projet artistique proposé, la contamination se fait autour des ateliers par la propagation d'un employé à l'autre du goût d'y participer. L'infection se manifeste lorsque l'employé participant trouve son accomplissement dans l'action de la création. Ce bonheur d'expression le pousserait à vouloir revivre cette émotion par la suite dans le monde de l'art, indépendamment du projet d'intervention.

4.5.8 Les *manifestations virales*

Lors des ateliers, tous les cobayes produisaient sous ma supervision des *manifestations virales* suite à l'infection. D'après Hélène Beaumier⁸, dans le langage scientifique, une manifestation virale est un symptôme de la maladie, une réaction du corps face au virus. Ici, les *manifestations virales* se développent au bout de leurs gestes par les réalisations plastiques. Lors de l'atelier, les cobayes laissent ressortir la créativité enfermée dans leurs *virus-artistiques* depuis plusieurs années. Les réalisations produites par les employés sur l'heure du midi sont comme des *manifestations virales* de leur sensibilité créatrice (voir fig. 4.11.4).

Chaque participant conçoit une réalisation sur place en s'inspirant d'une œuvre de la collection sur une photocopie d'une des photos que plusieurs employés ont

⁸ J'ai rencontré Hélène Beaumier, du département des sciences biologiques de l'UQAM, le 23 septembre 2009 pour une entrevue informelle afin de vérifier les différentes appellations que j'ai utilisé pour développer la métaphore de contamination utilisée dans cette recherche.

captées lors de la première étape du projet. Cette *manifestation virale* devrait témoigner de l'expérience des participants et de leur degré d'infection artistique.

4.5.9 La colonie bactérienne

Dans le langage scientifique, une colonie (du latin *colonia*) est un groupe d'organismes individuels appartenant à la même espèce, vivant rassemblés selon un mode de vie particulier. Une colonie bactérienne est définie comme un groupe de micro-organismes vivant à la surface ou à l'intérieur d'un milieu de culture solide, généralement cultivés à partir d'une cellule unique (Futura-Sciences, 2001). Dans le cadre de ce projet, les individus appartiennent déjà à la minisociété organisée qu'est leur milieu de travail. Par mon action, je souhaite infecter plusieurs personnes de ce groupe pour créer un sous-groupe en profitant des liens de confiance déjà établis entre les employés. Donc, j'investis comme *souche microbienne* un milieu de *culture in vitro* en profitant des liens déjà présents dans le système pour propager une infection artistique. Je veux créer ainsi une *colonie bactérienne* d'employés réunis au nom de l'art (voir fig. 4.11).

4.6 Le milieu de travail comme un lieu de laboratoire

Si on applique la métaphore de laboratoire à une entreprise, elle devient un endroit très spécifique avec ses règles et ses habitudes. La réussite de la partie expérimentale dépend de la dynamique de groupe qui existe dans ce lieu. Faire appel à ce groupe de personnes plutôt qu'à l'ensemble des individus dans la rue ou dans un endroit public permet d'interpeller personnellement chacune d'elles. Par mes expériences antérieures au cours de ma recherche en maîtrise, j'ai pu constater que plus l'entreprise est petite, plus les employés se sentent directement concernés et plus la réponse à l'appel de création est grande. Les employés ne viennent pas nécessairement parce qu'ils ont le goût de participer, mais pour plaire au dirigeant de l'entreprise qui organise cette rencontre. C'est dans de petites entreprises comme les yogourts Liberté et les lunetteries Georges Laoun qu'il y a eu le plus grand taux de participation lors de mon expérimentation à la maîtrise. Il faut dire que dans l'entreprise de Georges Laoun, les employés sont habitués à rencontrer les

artistes lors des vernissages dans ses magasins puisque les expositions se succèdent régulièrement dans ses boutiques.

Par contre, dans les grandes entreprises, la liberté de participer étant beaucoup plus grande, le désir de plaire ne paraît plus et l'absence d'un employé à une activité passe davantage inaperçue.

Lors de cette intervention artistique, je veux rejoindre le plus grand nombre possible d'employés. Pour y parvenir, je compte sur leur influence mutuelle. Au moment d'une création, l'infection artistique propagée en atelier s'ajoute à la cohésion du groupe en lien avec le travail. Leur goût pour l'expression et leur complicité à ce projet forment un groupe d'artistes ou une *colonie bactérienne*.

4.6.1 La contamination

La réussite de l'intervention dépend en grande partie de la capacité de contamination des *virus-artistiques* des *mutants-art*. C'est par eux que se transmettra le virus. Dans toutes les formes de contamination, c'est la personne infectée qui communique le microbe aux autres.

En premier lieu, nous retrouvons des employés d'une ville travaillant ensemble; certaines personnes parmi celles-ci possèdent déjà des *virus-artistiques* plus ou moins envahissants. Le *virus-artistique* injecté dans le système à partir d'une *souche microbienne* atteint quelques *artistes latents*. Dans cette *culture in vitro*, il y a quelques cellules incurables et certains *activateurs*. Ceux-ci favoriseront l'infection par leur présence. Mais ce milieu fermé possède aussi des *résistances* qui lui sont propres et d'autres comparables à celles qui sont présentes dans la société en général (voir fig. 4.10). Ces *résistances* nuisent à l'infection et retiennent plusieurs personnes loin du virus. Pour contrer cette opposition, j'utilise les *catalyseurs* composés de 42 œuvres de la collection de la Ville de Laval. Les employés connaissent l'ensemble de la collection de leur milieu puisqu'ils côtoient certaines de ces œuvres quotidiennement. Ces *catalyseurs* favorisent donc l'absorption du virus en plaçant les cobayes en confiance. Ceux-ci les ouvrent à cette réaction artistique

en permettant la contamination de certaines personnes qui développent elles-mêmes des *manifestations virales*. Ces manifestations renforcent les *virus-artistiques* des personnes atteintes en concrétisant leur créativité; encourageant la diffusion du virus puisque les employés peuvent échanger sur leurs réalisations, en plus de favoriser le regroupement des personnes infectées en développant un sentiment d'appartenance avec l'exposition et la diffusion sur le Web.

Les personnes les plus atteintes par le *virus-artistique* pourront voir jusqu'à leur comportement changer. Au plus haut de sa forme, le virus occupera leur esprit, il pourra les tirailler jusqu'à transformer leurs objectifs de vie. Le fait de retrouver leur passion pourra les pousser vers des activités artistiques, comme voir des œuvres d'art, visiter des musées d'art, se rendre dans des centres d'artistes ou en galerie, lire des livres et des revues, s'intéresser à tout ce qui touche les arts et, même, commencer à collectionner des œuvres originales ou à en produire. Le virus peut réveiller des passions endormies : je l'ai constaté lors de mes premières interventions en entreprise où un employé du bureau d'avocats Martineau Walker a quitté son emploi pour entreprendre des études en arts visuels à l'UQAM. Les personnes les plus contaminées, soit les artistes atteints de cellules incurables, consacrent leur vie entière à la création.

L'atelier se réalise dans une salle du milieu de travail transformée pour l'occasion. Nous y retrouvons les mêmes informations que dans le jeu électronique. Les 42 reproductions de certaines œuvres de la collection sont imprimées avec une petite description de l'artiste et affichées sur les murs de la salle. Les participants choisissent un de ces *catalyseurs* pour activer la réaction du *virus-artistique* sur leurs *virus-artistiques* déjà présents dans leur système et libérer l'action créatrice latente par la couleur sur une photocopie d'une des photographies captées par leurs collègues de travail. Plusieurs photocopies de chaque photographie sont déposées sur les tables et le sol. Ces photocopies seront le support de leurs *manifestations virales*. Certains participants auront choisi leur œuvre coup de cœur et l'image sur laquelle ils veulent travailler dans le jeu électronique et d'autres se décideront sur place. Il peut arriver que quelques personnes changent leur première idée et

choisissent une autre reproduction ou une autre photocopie en voyant les créations de leurs confrères de travail. La contamination entre eux débute dès le choix des images, en s'influençant l'un l'autre. Les *artistes latents* participants utiliseront la peinture, le collage ou tout autre procédé plastique pour transformer la photographie de leur lieu de travail en s'inspirant de l'œuvre choisie. Les participants contamineront donc leur propre lieu de travail par des gestes artistiques. Le degré d'enthousiasme des premiers participants se transmet également à leurs partenaires de travail et peut influencer leur présence aux prochaines rencontres-ateliers.

La contamination saute du virtuel à la réalité tout au long de l'intervention : du jeu électronique sous la métaphore de la contamination jusqu'au jeu artistique vécu en collectivité. La contamination envahit le social, dans les conversations et la propagation des dialogues sur le sujet du jeu et de l'art. Que ce soit positif ou négatif, le jeu déclenchera probablement plusieurs discussions. Est-ce que certaines personnes demeureront indifférentes à l'intervention? Seront-elles quand même témoins des réalisations de leurs partenaires de travail?

En conclusion

Pour infiltrer la Ville de Laval comme milieu de travail, j'ai développé différents modes de communication : envoi postal, courrier et jeu électroniques. Le courrier électronique demeure très accessible et facile d'accès pour la plupart des personnes. J'ai également développé un jeu virtuel, pour ensuite imprimer son contenu et l'intégrer lors des ateliers. Ces modes de communication m'offraient l'opportunité de garder un lien avec les participants jusqu'à leur domicile tout au long du projet. La notion de jeu me donnait la liberté d'élaborer un vocabulaire ludique relié à la maladie. Dans la métaphore retenue, celle de la contamination virale, l'élan artistique est considéré comme un virus qui nous entraîne vers une douce folie créatrice, empreinte de liberté et de spontanéité. La contamination partait de l'idée première du jeu qui invitait les participants à contaminer les photocopies de leur milieu avec des couleurs et des formes tirées d'œuvres choisies parmi celles de la collection de leur ville. Puis la métaphore se prolongeait avec les employés de la

ville qui se contaminaient entre eux et se donnaient le goût de participer aux ateliers de création. C'est cette phase de la contamination qui est illustrée dans la figure 4.1 et qui donne lieu à tout le vocabulaire médical de l'intervention.

La participation d'un groupe d'individus à une action artistique est devenue prioritaire dans mon processus de création. La volonté de déranger un public cible au nom de l'art et d'inciter ces personnes à intervenir avec moi dans une création plastique m'est primordiale. La matière me sert de communicateur; des liens se créent entre les participants et moi lors de sa manipulation. Le traditionnel objet d'art laisse place à une rencontre dans l'action avec les personnes présentes. L'acte de création incite à un geste, une « man-œuvre ».

LISTE DES FIGURES DU CHAPITRE IV



4.1 Chaque joueur se bricole un avatar.



4.2 La sélection de 10 reproductions parmi les 42 œuvres de la collection de la Ville de Laval.



4.3 Par la suite, une œuvre coup de cœur est choisie.



4.4 Le choix de la photographie d'un lieu de travail qui nous inspire.



4.5 Un exemple de transposition à partir d'une œuvre de Monet et d'une photographie de l'UQAM. (Exemple réalisé avec les données de la maquette du jeu).



4.6 Un exemple de réalisation. (Exemple réalisé avec les données de la maquette du jeu).



4.7 À la fin du jeu, j'invite les participants à se joindre à un atelier de création.



4.8 J'introduis les participants au jeu de rôle de l'artiste lors de l'atelier.



4.9 L'horaire des ateliers apparaît à la dernière page du jeu.

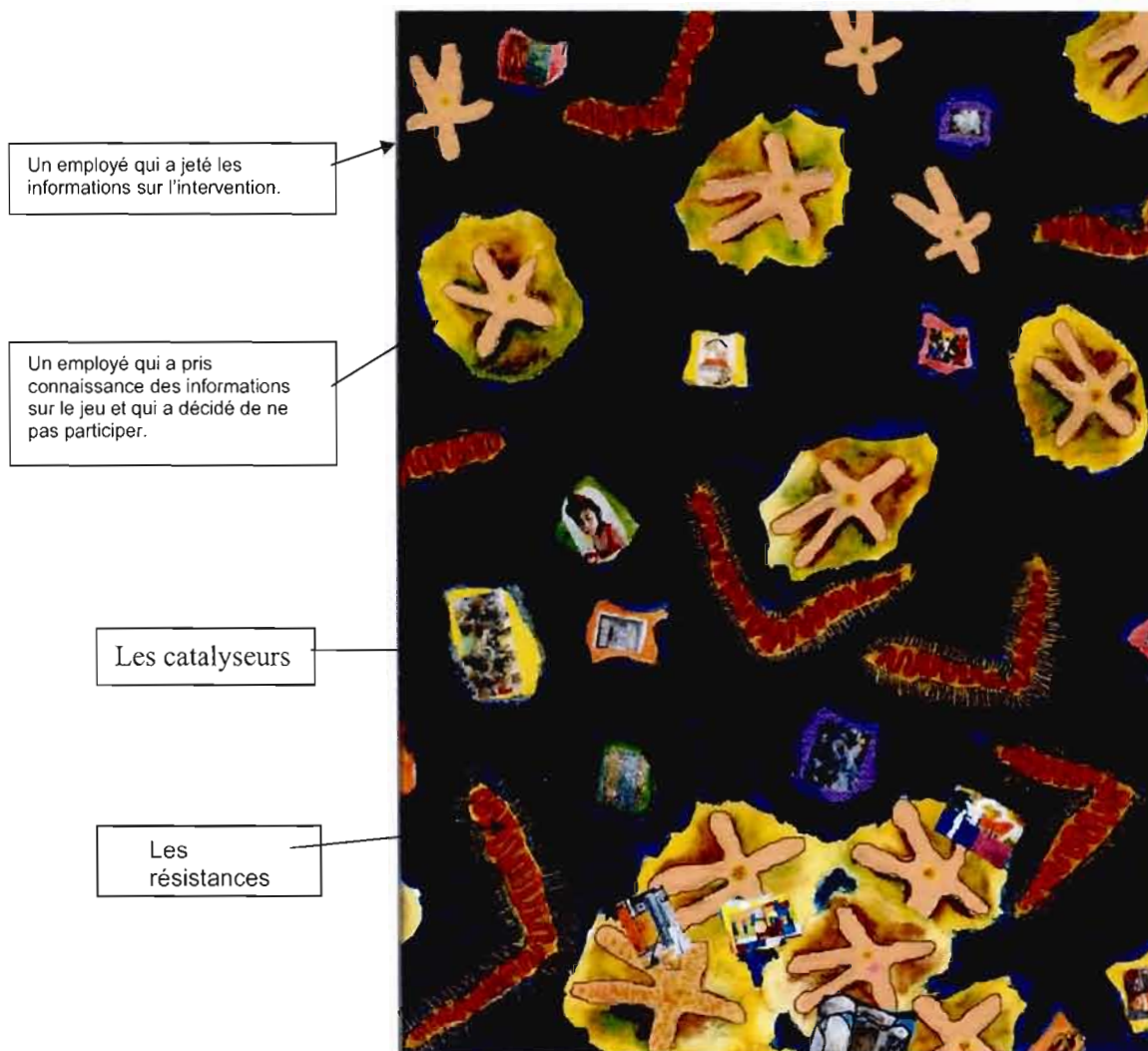


Figure 4.10¹ La contamination d'un milieu de travail par un *virus-artistique*

¹ J'ai d'abord réalisé les schémas à l'aide d'acrylique sur un papier à texture de toile pour ensuite les travailler avec le programme *photoshop*.



Figure 4.11 Un exemple d'une *colonie bactérienne*



Figure 4.11.1 Un *activateur* du milieu

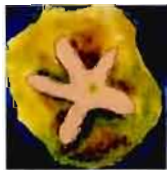


Figure 4.11.2 Un *artiste latent* dans le *virus-artistique*



Figure 4.11.3 Un *catalyseur*



Figure 4.11.4 Des *manifestations virales*

TROISIÈME PARTIE

LES EFFETS DE LA CONTAMINATION D'UN MILIEU DE TRAVAIL PAR UNE INTERVENTION ARTISTIQUE

CHAPITRE V

LA DESCRIPTION ETHNOGRAPHIQUE DU PROJET

Dans le cinquième chapitre, je traduis ce qui m'apparaît important de l'intervention. Ce chapitre relève donc de la description. Je place ici les éléments évocateurs de l'intervention artistique en milieu de travail, j'y fais la description de l'ensemble de la démarche du projet d'intervention depuis le moment où j'ai débuté la recherche de l'entreprise jusqu'à l'événement de clôture à la Ville de Laval. J'évoque l'évolution des rencontres, les émotions qui ont accompagné la recherche de l'entreprise hôte, l'énergie et l'enthousiasme qui sont rattachés à l'évolution du projet avec la Ville de Laval et le plaisir de voir enfin se concrétiser un projet développé pendant de longues années. Je raconte aussi l'intervention artistique avec la Ville de Laval. Je décris les lieux de la ville comme centre de recherche. Je m'attarde aux objectifs des responsables qui ont accueilli le projet, ceux-ci étant rattachés de près à leur mandat dans l'entreprise. Puisque l'analyse découle en grande partie des témoignages recueillis lors des entrevues qui ont suivi l'intervention, je présente les participants en me référant au journal de bord ainsi qu'aux données visuelles et auditives recueillies lors des rencontres. Je brosse leurs antécédents artistiques, leur formation, leurs expériences antérieures ainsi que leur relation avec le domaine des arts et la collection de la ville. Par la suite, j'évoque l'ambiance qui régnait dans les ateliers en général et, plus particulièrement, dans les trois lieux de l'intervention. Finalement, j'évoque l'impact qu'a eu la diffusion des réalisations sur le Web ainsi que dans trois espaces de la ville.

5.1 Les démarches pour trouver une entreprise hôte

Dans cette première partie du chapitre V, je résume l'ensemble des démarches entreprises pour trouver un milieu de travail prêt à accueillir mon projet d'intervention. Ce projet débute avec un sentiment de cul-de-sac que j'ai vécu à travers les démarches auprès de plusieurs entreprises, depuis l'automne 2005 jusqu'au début du projet avec la Ville de Laval au printemps 2008. Pendant cette période, j'ai effectué un long périple jalonné de moments d'espoir, de confiance, de découragement, d'espérance : une montagne russe d'émotions.

Les premiers refus ne m'ont pas trop découragée car j'avais en tête de contacter la responsable des communications d'une grande entreprise qui semblait emballée par l'idée lors d'une rencontre pendant un événement culturel. Je l'ai rencontrée à l'automne 2005, j'en étais alors à la conceptualisation du jeu électronique. Elle semblait vouloir lancer le jeu dans son entreprise au printemps suivant. Après une lente correspondance électronique où elle repoussait la réalisation du projet d'une saison à l'autre, elle m'a avoué qu'il n'était plus envisageable de réaliser le projet. Il s'ensuivit un long processus pour contacter les entreprises répertoriées lors de ma maîtrise. À la suite de refus répétés, je me suis tournée vers l'Artothèque, puisque l'organisme développe déjà une correspondance avec plusieurs entreprises ouvertes aux arts. J'ai également sollicité des noms d'entreprises réputées pour leur intérêt aux arts visuels auprès des directeurs de différentes chambres de commerce de la région. À chaque rendez-vous, je regagnais de la confiance. Pourtant, toutes ces démarches se sont montrées vaines. La recherche de l'entreprise hôte fut très ardue.

J'ai rencontré madame Michèle Coulombe, régisseuse à la Maison des Arts de Laval, par hasard, le 6 novembre 2007. Je lui ai expliqué le jeu depuis son ordinateur de travail; elle s'est tout de suite montrée intéressée par l'idée et m'a suggéré de la proposer à la ville. J'ai donc contacté des artistes que je connaissais qui s'impliquent à Laval. Monsieur Marcel St-Pierre m'a recommandé de rencontrer madame Christiane Brault, la régisseuse au Bureau des arts de Laval. Pour sa part, monsieur Thomas Corriveau a présenté le projet au directeur du Service de la vie communautaire, de la culture et des communications de la Ville de Laval, monsieur Paul Lemay. J'ai rencontré madame Brault le 11 décembre 2007. Elle fut très réceptive au projet. Je l'ai à nouveau rencontrée avec monsieur Lemay le 22 janvier 2008. Cette rencontre fut très courte, mais empreinte d'un enthousiasme général. Ils ont ensuite présenté le projet au conseil municipal. Ma première infection était donc réussie grâce à un virus bien préparé, avec la complicité d'artistes et une contamination bien ciblée.

Suite à plusieurs rencontres et discussions, mon projet d'intervention *Laissez-vous contaminer par l'art !* fut lancé avec la Ville de Laval dans le cadre du projet d'Art au travail édition 2008 de l'organisme *Culture pour tous*¹.

Les rencontres qui ont suivi avec la régisseuse, madame Brault, ont fait progresser le projet assez rapidement. Sa collaboration fut très précieuse à toutes les étapes du projet : elle a contribué aux envois postaux pour les accords de collaboration, et plus spécifiquement au carton d'invitation, à la diffusion des dates des différents événements, etc. Madame Brault a même relancé le personnel avant chaque atelier et pris les confirmations pour les différents événements, les rencontres, les ateliers et le vernissage. Grâce à l'efficacité de son travail et à la qualité du carton d'invitation et de la publicité, elle m'a transmis beaucoup d'énergie tout au long du projet, en retour de son inoculation du virus.

5.2 L'expérience de la contamination d'un milieu de travail par l'art

La description ethnographique m'amène à décrire l'expérience de l'intervention vécue à travers les regards des personnes qui ont participé au projet et que j'ai rencontrées en entrevue. La description ethnographique de Laplantine facilite le passage entre les différentes expériences individuelles des participants et les appellations générales de l'expérience esthétique vécue.

Par ce projet de recherche, je souhaitais éveiller l'intérêt de chaque participant pour les arts. Pour ce faire, je suis allée dans un endroit où la plupart des adultes passent la plus grande partie de leur journée : le milieu de travail. Je me suis permis d'investir trois espaces de travail de la Ville de Laval. Ces lieux de la ville sont

¹ Pour la réalisation de ce projet d'intervention dans le cadre d'une étude universitaire, j'ai pu compter sur le soutien financier de plusieurs sources : le Centre interuniversitaire des arts médiatiques (CIAM), l'équipe de recherche *Corps et fictions technologiques*, le Doctorat en études et pratiques des arts ainsi qu'un perfectionnement court de l'UQAM en tant que chargée de cours. L'équipe de recherche *Corps et fictions technologiques* est soutenue par le Conseil de recherche en sciences humaines (CRSH) et le Fonds de développement académique du réseau de l'Université du Québec (FODAR).

devenus des laboratoires où je pouvais multiplier en *culture in vitro* un *virus-artistique*. Je l'ai injecté dans l'entreprise grâce à des cobayes qui possédaient déjà des *virus-artistiques latents*. L'intervention permettait à des individus de vivre sur une base volontaire une expérience en vase clos qui pouvait activer leurs propres *virus-artistiques*.

J'ai effectué mes investigations sur une période de trois mois. Plusieurs ateliers laboratoires ont été offerts durant cette intervention. À chaque rencontre, je transformais le bureau de travail en lieu de création. Je recouvrais les tables de plastique, distribuais la peinture, les pinceaux, les crayons, les ciseaux, les papiers et les autres outils. J'affichais sur les murs les 42 reproductions avec les 42 descriptions biographiques des artistes du jeu. J'étais les piles de photocopies des photographies prises par les employés sur les tables, sur le rebord des fenêtres et sur le plancher. J'avais fait plusieurs copies des 60 photographies car je ne voulais pas qu'une personne soit obligée de changer son choix par manque d'exemplaires. Le cas échéant, je présentais également quelques exemples des réalisations antérieures des participants lors des ateliers précédents.

Ainsi transformé, le local dégagait une ambiance d'atelier qui devait prédisposer aux plaisirs de la création. Les cobayes étaient chaleureusement accueillis par madame Christiane Brault qui m'a accompagnée à chaque rencontre. L'ambiance de l'atelier laboratoire était empreinte de sourires, de belles rencontres et surtout de plaisir : un contexte propice à la propagation du virus.

Lors de chaque laboratoire, madame Danielle Raymond, mon assistante de recherche, documentait l'ambiance du lieu avec la vidéo et quelques photographies. Tous les cobayes avaient signé une entente de collaboration qui permettait la collecte de données, autant la prise d'images que l'utilisation de leurs commentaires et de leurs réalisations produites sur place lors de l'expérimentation.

L'intervention avec les employés de la Ville de Laval se déroulait dans trois lieux où plusieurs expériences ont été tentées. Certains cobayes revenaient plus d'une fois dans les ateliers, allant même jusqu'à se déplacer dans un autre lieu de

travail pour y participer. Afin de répandre plus efficacement l'infection virale, j'ai remarqué qu'il était important que la *souche microbienne* agisse avec enthousiasme et passion pour atteindre davantage les *virus-artistiques*; il fallait aussi que la souche soit appuyée par des cellules incurables, réparties dans les divers foyers de contamination pour augmenter le degré d'infection.

5.2.1 Les objectifs des personnes responsables du projet à la Ville de Laval

Lors des entrevues, les initiateurs du projet au sein de l'entreprise, la régisseuse à la Maison des arts, madame Christiane Brault, et le directeur du Service de la vie communautaire, de la culture et des communications de la Ville de Laval, monsieur Paul Lemay, m'ont confié leurs objectifs initiaux face au projet et comment ceux-ci furent dépassés par l'ampleur qu'avait pris le projet. Au départ, monsieur Lemay souhaitait simplement collaborer avec une chercheure de l'UQAM. Il trouvait le projet intéressant et attirant, et voulait en faire bénéficier les employés et les citoyens de la Ville de Laval. Ce n'est que lorsque le projet fut commencé qu'il a constaté qu'il y avait une expérience riche et complexe à retirer de cette intervention. Pour sa part, madame Christiane Brault, qui travaille en partie pour la collection d'œuvres d'art de la ville, voulait promouvoir la collection. La ville possède une collection de 400 œuvres; ses dirigeants encouragent beaucoup les artistes de la ville par des bourses remises aux étudiants du collégial et de l'université de même que par l'acquisition d'œuvres d'art. Avec le projet de contamination, madame Brault désirait intéresser plusieurs personnes aux œuvres et aux artistes de la ville. Puisque le projet intégrait des reproductions d'œuvres de la collection, elle voyait la possibilité de diffusion et d'appropriation de ces œuvres par les participants. D'après ce qu'elle m'a dit en entrevue, son objectif n'était pas que les participants comprennent tout de la démarche de l'artiste, mais qu'ils démontrent par l'action créative sur la photocopie leur propre perception des œuvres qu'ils auraient eux-mêmes choisies.

Monsieur Lemay et madame Brault souhaitaient faire vivre cette expérience à des employés mais également aux membres des organismes de la ville ainsi qu'aux citoyens : une contamination généralisée. Pour ce faire, le projet fut divisé en trois étapes. Les premières personnes frappées par le *virus-artistique* étaient les employés. Nous avons offert une rencontre et deux ateliers dans les trois sites de travail choisis. Puis, les membres des différents organismes de la ville ont été invités à une rencontre et à deux ateliers, en août et en septembre suivants. Finalement, l'ensemble des citoyens a été convié à se laisser contaminer par l'art lors des *Journées de la culture* le 27 septembre 2008 (voir fig. 5.5 et 5.6).

5.3 Les participants rencontrés aux entrevues

En tout, 45 personnes ont participé au projet de la contamination². Douze d'entre elles ont bien voulu m'accorder une rencontre, dont madame Brault et monsieur Lemay qui ont accueilli le projet. Dans la liste suivante, je présente ces dernières en mentionnant leur poste ainsi que leurs expériences dans un des domaines reliés aux arts. Les noms ont été changés pour respecter l'anonymat.

- **Christine** est régisseuse au Bureau des arts de Laval. Elle travaille depuis de nombreuses années à la Maison des arts, en gestion et en administration. Elle connaît très bien plusieurs artistes de la ville. Elle développe, entre autres, la politique culturelle de la ville et travaille dans l'intérêt de ses nombreux artistes pour connaître leurs besoins et certaines de leurs attentes. Elle termine une maîtrise en histoire de l'art à l'UQAM. Elle possède également un certificat en arts plastiques de la même université. Elle se passionne pour la démarche de création et de réalisation de l'artiste dans un contexte d'œuvres publiques. Pour l'analyse des données, j'ai donné un pseudonyme à la responsable qui m'a accompagnée tout au long du projet, elle est un témoin important de cette expérience.

² Les informations contenues dans cette liste respectent l'entente déontologique convenue avec les employés. L'accord de collaboration se retrouve à l'appendice A des annexes.

- **Nadine** travaille au support administratif du Service de la vie communautaire, de la culture et des communications. Par le biais de la correction de texte, elle se tient au courant des événements. Elle a terminé un diplôme d'études collégiales en art et lettres.
- **Julia** est secrétaire. Elle a déjà suivi des cours de peinture avec un artiste de la ville. Elle a fait de la danse pendant quatorze ans; elle a également pratiqué le violon.
- **Siméon** est à la maintenance; il s'occupe des équipements que la Maison des arts prête aux organismes. Musicien à ses heures, il est compositeur et interprète.
- **Caroline** travaille en communication; elle conçoit différents documents de promotion des événements de la ville. Elle a suivi des cours d'histoire de l'art à l'université.
- **Andréanne** a un poste de direction à l'Hôtel de ville; elle est chef de division, responsable de l'équipe des communications et des événements spéciaux.
- **Sophia** est agente d'information aux communications; c'est elle qui a fait le bulletin municipal « Vivre à Laval » et plusieurs dossiers plus rédactionnels.
- **Lisette** est citoyenne de la Ville de Laval. Elle étudie au certificat en arts plastiques à l'UQAM, dans un groupe hors campus à Laval. Elle faisait partie de mon cours de sculpture et s'est présentée lors des rencontres avec les organismes.
- **Pierre** est directeur du Service de la vie communautaire, de la culture et des communications de la Ville de Laval. Il a fait des études en art dramatique. Il a exercé son métier d'acteur pendant quinze ans, il a joué, écrit et fait de la mise en scène. Pierre est un pseudonyme pour les besoins de l'analyse. Il a été un

acteur déterminant à la réalisation du projet, mais il a été également un participant lors des ateliers qui a généreusement accepté de me rencontrer pour partager son expérience.

- **Élise** est citoyenne de la Ville de Laval. Elle est dessinatrice pour une compagnie de confection de vêtements et s'est toujours intéressée aux arts. Elle accompagnait Lisette à l'atelier offert aux organismes.
- **Louissette** est régisseuse au Service de la vie communautaire et du sport à la Maison des arts.
- **Marie** travaille à l'organisation du Festival de littérature jeunesse Laval. Elle est la seule employée d'un organisme à but non lucratif. Elle fait la promotion de la littérature auprès des jeunes. Elle est passionnée de musique.

Ces personnes forment mon corpus pour la présente analyse. Je les ai rencontrées lors des entrevues qui ont eu lieu en novembre 2008. Elles ont signé l'entente de collaboration dès la première rencontre de l'intervention.

Lors des entrevues, le premier bloc de questions était relié à la présentation du participant : son rôle dans l'entreprise, ses antécédents artistiques, son intérêt pour les arts ainsi que ses habitudes de fréquentation des lieux d'exposition en arts visuels. Je cherchais à connaître la force des gènes artistiques déjà inclus dans leur système. À ma grande surprise, en faisant l'analyse des données, j'ai constaté que plusieurs participants possèdent une formation en arts visuels. Tous ont touché aux arts au secondaire, mais quelques-uns ont complété des études collégiales et d'autres, des études universitaires dans le domaine des arts. De plus, la majorité des participants développent une certaine affinité avec un domaine artistique, que ce soit le théâtre, la musique, la danse ou les arts visuels. Ils constatent que toutes les disciplines artistiques se rejoignent dans l'expression de soi et dans une certaine démarche de création. « C'est des talents différents, la compréhension de

l'expression est là, que ce soit en musique, en danse, c'est l'expression artistique»³. Même si les participants ne s'adonnent pas aux arts visuels activement, je me rends compte qu'ils ont, pour la plupart, une grande attirance pour tout ce qui s'y rattache. Ils frôlent tous de près ou de loin la création dans son ensemble.

Je considère donc que chaque participant contenait en lui une parcelle plus ou moins importante de *virus-artistiques*. L'activité plastique ainsi que la rencontre avec d'autres collègues de travail également atteints du virus ont pu ainsi contribuer à la propagation du virus.

Les habitudes de fréquentation peuvent être des indicateurs de l'ouverture des participants pour les arts actuels et pour les différentes expérimentations. Certaines personnes se limitent à fréquenter des musées pour grand public, tandis que d'autres s'aventurent dans des centres d'artistes à la fine pointe de l'art actuel. Parmi les participants, il y a des employés qui travaillent de près avec la salle Alfred-Pellan de la Maison des arts, ils sont habitués de fréquenter ce qui se fait actuellement en art contemporain. Ils ont démontré une certaine curiosité pour les récentes recherches dans le domaine des arts; c'est justement cet intérêt qui les a attirés à participer à mon projet.

L'ouverture des participants pour l'innovation transparaissait également dans leurs réalisations. Si nous observons les réalisations présentées dans mon site Web sous la rubrique *Galerie des ateliers*, nous réalisons que certaines personnes se contentaient de colorer la photocopie pendant que d'autres la transformaient en osant utiliser des procédés de leur cru, par exemple jouer avec la réalité en superposant deux images.

Les entrevues de groupe ont favorisé les discussions des participants sur leurs goûts artistiques et leurs habitudes de fréquentation de lieux d'exposition. Le seul fait de partager entre eux sur leur réceptivité des œuvres les a ouverts à d'autres possibilités et leur a donné le goût de poursuivre la fréquentation de ces lieux.

³ Extrait de l'entrevue avec Pierre le 5 novembre 2008.

Quelques fois lors des entrevues de groupes, les réponses d'une personne encourageaient la discussion sur leurs habitudes de fréquentation et également sur leur attitude face aux œuvres. Par exemple, Nadine exprimait son habitude de vouloir ressentir quelque chose face à l'œuvre devant elle, et sa collègue Caroline d'en être surprise puisqu'elle-même cherche toujours à comprendre la démarche de l'artiste derrière son travail. La discussion leur montre d'autres manières d'apprécier des œuvres d'art.

Certaines questions de l'entrevue, disponibles à l'appendice E, étaient reliées à la relation des employés avec les œuvres de la collection de la ville, avant et après l'intervention. Je cherchais à savoir si les participants accordaient une attention particulière à l'œuvre qu'ils avaient sélectionnée pour leur réalisation.

J'ai pu constater par les réponses que tous les employés savent que la ville développe une collection d'œuvres d'art en encourageant les artistes de la ville. Les œuvres de la collection font partie du milieu de travail; les employés les côtoient chaque jour. Certaines personnes peuvent ne pas leur apporter beaucoup d'attention, tandis que d'autres y sont très attachées. La plupart des employés vivent avec des œuvres que d'autres personnes ont choisies et installées dans leur milieu. La relation que chacun des employés développe avec les œuvres de la collection est bien différente.

Christine a participé à l'acquisition de chacune de ces œuvres de la collection. Elle a contacté chaque artiste; elle a même préparé un dossier à son nom. Souvent, l'achat de l'œuvre s'est fait suite à une exposition à la ville. On peut donc dire que Christine comprend l'ensemble de la démarche de l'artiste. Elle connaît jusqu'au caractère des artistes ainsi que leur possible ouverture au projet que je lui ai proposé. Christine côtoie également certains artistes qui font partie des organismes dont elle s'occupe, la *Galerie Verticale*, ou encore d'une autre association avec laquelle elle travaille, par exemple l'Association lavalloise pour les arts plastiques (ALPAP). Pour elle, le projet d'intervention que je lui offrais donnait une visibilité aux artistes de la collection qu'elle affectionne.

5.4 Les ateliers laboratoires

Christine, la responsable du projet à la ville, a dû choisir certains lieux pour accueillir l'intervention. La Ville de Laval regroupant plusieurs services d'entretien, de sécurité et de développement, il fallait limiter l'intervention à des emplacements stratégiques de la ville. La responsable s'attendait à une plus grande participation des employés du département de la vie communautaire, elle a donc choisi des lieux où ce service se retrouve. Travaillant en collaboration avec le département de la vie communautaire, elle connaissait personnellement plusieurs employés de ce département. Elle savait également que plusieurs autres services n'ont pas un horaire propice à ce genre d'activité. Les trois lieux choisis sont donc :

1. la Maison des arts;
2. le 1333, boulevard Chomedey, où l'on retrouve la plus grande partie des employés de la ville;
3. l'hôtel de ville.

D'autres lieux, comme les bibliothèques, étaient envisageables. Il était cependant préférable de limiter les espaces pour concentrer l'intervention. Nous offrons deux dates d'atelier dans chaque lieu, alors les trois lieux totalisaient six ateliers. Il y avait un petit bassin d'employés intéressés aux ateliers, les discussions entre eux ont encouragé d'autres employés à les rejoindre. Par contre, en offrant un grand nombre d'ateliers, le groupe se serait divisé davantage et nous aurions perdu de l'atmosphère dans les rencontres.

Les ateliers de création ont commencé dès le mois de juin. Un carton d'invitation distribué à chaque employé de la ville avec son talon de paye indiquait les dates des ateliers. L'expérimentation était ainsi lancée.

5.4.1 Les ateliers laboratoires à la Maison des arts

La Maison des arts réunit les employés qui s'occupent des activités du loisir, de la culture et du sport. Effectivement, lors de la rencontre d'introduction du projet le 13 mai 2008, neuf personnes se sont présentées (*voir* fig. 5.1), autant du côté des employés reliés aux sports que de ceux reliés aux arts. Les personnes présentes se lançaient déjà des défis pour la suite du projet. Je m'attendais à une participation nombreuse de la part de ces employés lors des ateliers. Pourtant, le personnel relié au service des arts, qui s'était montré très intéressé par ma recherche lors de la première rencontre, ne s'est pas présenté aux ateliers. Par contre, l'équipe des sports a répondu positivement au projet. Un des membres de l'équipe s'est tout de suite impliqué dans l'activité : il a pris un appareil photo et a fixé des images des personnes de son département ainsi que d'autres prises de vue à l'extérieur de la Maison des arts. L'équipe d'employés qui coordonne les sports l'a suivi, et six personnes sont revenues lors du deuxième atelier, le 9 juin, sur l'heure de midi (*voir* fig. 5.2). Par un effet de contagion, le dynamisme d'un des membres de l'équipe a entraîné les autres à participer.

5.4.2 Les ateliers laboratoires des bureaux du 1333

La salle 103 du 1333, boulevard Chomedey, regroupe la plus grande partie des employés de la ville et comprend plusieurs services dont celui de la vie communautaire. Cette salle de rencontre et de réunion est située dans un milieu très passant. Tout le personnel qui sort, sur l'heure de midi, passe inmanquablement devant la salle pour se rendre au stationnement derrière l'édifice. S'ils choisissent de passer par la porte centrale, à l'avant de l'édifice, ils doivent croiser les citoyens qui attendent aux différents points de services.

En général, Christine et moi ne savions pas à quoi nous attendre lors des ateliers, la participation demeurant volontaire. La publicité distribuée, Christine a relancé par courriel le personnel du département de la vie communautaire avec

lequel elle travaille et nous nous sommes présentées à la salle. En fin de compte, trois personnes sont venues à la séance d'information du 20 mai 2008, cinq personnes se sont présentées à l'atelier du 10 juin (*voir* fig. 5.3) et seulement deux à l'atelier du 17 juin. Plusieurs curieux ont salué les participants, ces artistes éphémères qui sont entrés dans le jeu avec beaucoup de sérieux et de concentration.

5.4.3 Les ateliers laboratoires de l'hôtel de ville

Dans l'édifice qui abrite l'Hôtel de ville, la salle où nous avons fait l'atelier se trouve à être le lieu de rendez-vous de plusieurs employés sur l'heure de dîner. La salle est située au rez-de-chaussée près de la porte centrale. Les participants ont donc commencé à manger en s'informant de l'atelier et certains ont amorcé le travail d'atelier en choisissant leur œuvre. Tranquillement, tout le monde s'est mis au travail. La création s'effectuait dans une ambiance de plaisir et de détente (*voir* fig. 5.4). À la fin de l'atelier, il y a eu plusieurs visiteurs, certains employés revenant de leur dîner à l'extérieur. Les participants les ont invités à venir voir leurs réalisations. Ils leur ont expliqué leur démarche; on sentait le plaisir de montrer leur œuvre à leurs confrères de travail. La semaine suivante, quatre personnes sont revenues et quatre personnes se sont ajoutées; en tout huit personnes se sont présentées, nous avons senti de leur part le même plaisir à l'atelier. Toutefois, quatre personnes seulement étaient venues à la rencontre d'information. C'est donc par l'intermédiaire d'un employé qu'ils ont pris connaissance du projet.

Lors du premier atelier à l'hôtel de ville, il y avait une belle énergie. Nous sentons cet enthousiasme sur la vidéo. Celle-ci s'est manifestée dès l'arrivée des participants avec la fébrilité du jeu. Il y a eu un effet d'entraînement de groupe entre les employés. Christine en parle avec satisfaction : « Où c'était génial, c'est à l'hôtel

de ville avec les gens des communications ! [...] Eux, ils ont eu vraiment une appropriation parce qu'il y avait l'effet de groupe »⁴.

L'atelier de l'hôtel de ville s'adressait en partie à des personnes qui travaillent en communication. À cause de leur emploi qui les amène à être très créatifs dans l'élaboration des projets de publication, je crois que ces employés possèdent l'énergie de base de la création plastique. Ils étaient donc des cobayes modèles pour un tel projet. Andréanne, qui dirige l'équipe, a contribué à installer l'ambiance des ateliers de l'hôtel de ville. Elle était très fière de son équipe : « L'ambiance que nous avons eue ici, c'est à l'image de l'équipe. L'équipe ici est comme ça, très enthousiaste, très motivée. Je me considère chanceuse de travailler dans une ambiance comme ça »⁵.

5.5 La démarche de création des participants

Je n'ai pas donné beaucoup d'explications sur ce qu'il fallait faire lors de l'atelier. Je souhaitais que les participants soient assez libres de réaliser ce qu'ils voulaient. Ils devaient partir de quelque chose de connu, soit la photographie d'un lieu de la ville et la reproduction d'une œuvre accrochée aux murs de l'entreprise. Ils s'approprièrent ainsi leur milieu en juxtaposant les deux images. Comme point de départ à la réalisation, la photocopie était une surface qu'ils pouvaient transformer à leur guise. Plusieurs personnes m'ont avoué, lors de l'atelier, que le fait de travailler sur une photocopie était moins intimidant que de débiter sur une page blanche. Les employés se sont donné eux-mêmes des exigences assez élevées à respecter. Comme il était très ardu de s'y tenir, vu la complexité de la démarche, plusieurs ont renoncé à ces contraintes pour laisser place à plus de spontanéité.

Dès les premiers gestes, les participants aux ateliers situés dans les trois lieux se sont rendu compte que la photocopie disparaissait sous la peinture ou le collage.

⁴ Extrait de l'entrevue avec Christine, le 5 novembre 2008 à 11h.

Ils travaillaient avec de la colle, des crayons marqueurs, de la peinture acrylique ou de la gouache en pastille. C'était difficile de garder l'image intacte. Au début, le fait de détériorer la photocopie pouvait être assez déstabilisant pour certaines personnes. Plusieurs personnes rencontrées lors des entrevues m'ont parlé du vertige qu'elles ont ressenti lors des premiers coups de pinceau sur la surface. Mais par la suite, une fois pris dans l'action, les participants pouvaient oublier la photocopie pour poursuivre leur propre expression.

Lors de l'atelier, les participants portaient d'une photographie de quelque chose de très concret : un édifice, une entrée, un bureau, un autobus, des travailleurs, etc. Ils devaient transformer l'image en s'inspirant d'une reproduction d'une œuvre de la collection de la ville. Il y avait alors une double figuration, celle de l'image et celle de la reproduction. Ils devaient choisir de garder l'une ou l'autre.

Chaque personne rencontrée m'a décrit avec beaucoup d'enthousiasme la manière dont elle s'y est prise pour réaliser son projet. Danielle, mon assistante de recherche, a également recueilli de la part de certains participants la description de leur démarche lorsqu'elle a filmé les ateliers.

Au cours de l'atelier, chaque personne a développé son propre cheminement en relation avec la compréhension qu'elle se faisait du projet et de son propre caractère. Il semblait très plaisant pour les individus d'exprimer ce qu'ils ont fait comme démarche à ce moment-là. Chacun évoquait son choix de la photographie et de la reproduction parmi les 42 œuvres suggérées et il décrivait la manipulation de matériaux ou de procédés utilisés pour modifier son image (nous pouvons visionner l'essentiel de la démarche de chaque participant sur mon site internet à l'adresse suivante : http://www.patriciagauvin.com/galerie_atelier/. Sur cette page, nous constatons les choix des participants et le résultat de leur action). Je fus très surprise du peu de satisfaction des participants relativement à leurs réalisations, d'autant plus que j'ai été étonnée de leur qualité (voir fig. 5.7, 5.8 et 5.9). Chacun trouvait les réalisations des autres impressionnantes, mais pas les siennes.

⁵ Extrait de l'entrevue avec Andréanne, le 12 novembre 2008 à 10h30.

En général, les participants, n'ayant pas touché à des pinceaux ni à des couleurs depuis de nombreuses années, sentaient une angoisse au début du geste créateur en plus du déséquilibre d'entreprendre quelque chose d'inhabituel. C'était difficile pour eux de laisser émerger l'inspiration. Par la suite, ils n'arrivaient pas à rendre ce qu'ils avaient en tête. Andréanne décrit l'expérience comme étant une zone d'inconfort. Louissette était complètement découragée en regardant ses deux images différentes, la photocopie et la reproduction, qu'elle trouvait beaucoup trop compliquées pour arriver à faire quelque chose. Même chose pour Siméon qui regrettait son choix lorsqu'il a débuté la transformation de la photocopie. Nadia a également senti la panique l'envahir au début du processus; elle voyait les autres travailler et cela lui semblait facile pour eux. Elle s'est perdue dans ses propres exigences et a commencé à mettre en doute sa perception de ce qui était demandé. Caroline, quant à elle, décrit son expérience comme laborieuse. Elle était très respectueuse des consignes et se donnait des exigences précises, elle tentait de mêler les traits de la reproduction à la photocopie pour que nous puissions reconnaître les deux à la fois dans sa réalisation.

La sélection de la reproduction s'effectuait de plusieurs manières. À certaines occasions, les participants connaissaient personnellement l'auteur de l'œuvre. Certains membres du personnel de l'équipe des communications ont travaillé autour de la collection ou près des expositions des différents artistes à la salle Alfred Pellan. Les reproductions sont donc significatives pour eux. Même s'ils ne se remémorent pas les noms des artistes, ils ont souvent pris connaissance de leur démarche ou côtoyé leurs œuvres. Mais le plus souvent, les participants optaient pour une reproduction en considérant ses formes et ses couleurs et non leur connaissance de l'œuvre. Le fait qu'ils devaient traduire ce qu'ils voyaient sur une deuxième image les amenait à prendre en considération la simplicité du tableau. Même s'il y a des regroupements à faire dans les raisons qui ont motivé le choix de la reproduction, chaque personne avait ses propres intentions.

Il y a toute une interprétation de la transposition perceptible dans les réalisations. Chez certains participants, nous reconnaissons très bien la

photographie derrière la production; chez d'autres, nous percevons clairement l'œuvre qui les a inspirés. Chez d'autres encore, le mélange des deux est subtil; certains y sont allés de leur cru. L'interprétation de la transposition à réaliser est donc très différente. À partir des deux représentations, celle de la photocopie et celle de la reproduction, il peut résulter plusieurs possibilités de combinaison. Cela dépendait de la compréhension du participant, de son intérêt plus prononcé pour la photo ou pour la reproduction ainsi que de l'énergie de son action. Sur mon site Web, à la section *Galerie des ateliers*, nous pouvons constater ces variables puisque la photographie de départ et l'œuvre qui a inspiré les participants se retrouvent avec chaque réalisation. Il est difficile de citer des exemples précis puisque les réalisations sont signées du nom d'avatar des participants ou demeurent anonymes.

5.5.1 La diffusion des *manifestations virales*

Les participants ayant agi sur une photocopie, soit du papier de bureau de grand format (11 X 18 pouces), la surface était plastiquement assez pauvre. Je souhaitais la transférer sur un autre médium pour combiner la photo aux gestes posés et améliorer la finition de la réalisation. Toutes les réalisations ont donc été numérisées et plusieurs d'entre elles ont été imprimées sur du papier photographique de meilleure qualité.

Tel que mentionné, les résultats des ateliers ont été diffusés sur le Web avec la photographie de la ville utilisée par le participant et la reproduction de l'œuvre qui l'a inspiré. Christine et moi avons fait encadrer 24 réalisations sur les 74 réalisées. Nous avons essayé d'inclure au moins une réalisation par employé participant. Les résultats encadrés ont été exposés dans plusieurs lieux :

- la Maison des arts au 1395, boulevard de la Concorde ouest, du 26 septembre au 19 novembre 2008;

- l'hôtel de ville au 1, place du Souvenir, du 19 novembre 2008 au 20 février 2009;
- la bibliothèque Sylvain Garneau au 187, boulevard Ste-Rose, du 1^{er} avril au 6 mai 2009;
- la bibliothèque Gabrielle Roy au 3505, boulevard Dagenais, du 7 mai au 2 juin 2009;
- la bibliothèque Laure-Conan au 4660, boulevard des Laurentides, du 3 juin au 6 juillet 2009;
- la bibliothèque Philippe-Panneton (Île-Jésus à Laval) au 4747, boulevard Arthur-Sauvé, du 5 octobre au 30 octobre 2009.

L'exposition (voir fig. 5.10) permettait la diffusion des réalisations des participants devant un public. Les réalisations étaient anonymes, mais il était noté que des employés de la Ville de Laval les avaient réalisées. Il y avait également une vignette sous chaque œuvre qui présentait l'origine de la création : l'œuvre de la collection qui a inspirée le participant et la photographie d'origine.

Certains avaient l'impression d'avoir gribouillé quelques traits lors de l'atelier. Mais, à leurs yeux, une fois encadrés, ces barbouillages sont presque devenus œuvres d'art. Le fait qu'on ait pris la peine de finaliser leurs réalisations et qu'on ait décidé de les présenter au public en a surpris plusieurs. Par ce geste, nous leur avons transmis le message que nous reconnaissons la valeur de leur travail. Christine raconte : « La réalisation est devenue précieuse ». Elle ajoute : « Ils viennent voir l'expo, ils veulent leur œuvre, ils veulent l'acheter, leur mère est venue voir, ils ont amené leur famille »⁶.

J'ai eu quelques commentaires de Christine sur certaines réactions des visiteurs de la Maison des arts. Plusieurs personnes se sont montrées curieuses face au projet; elles voulaient en savoir plus. D'autres démontraient leur satisfaction à voir la reproduction de l'œuvre inspirante sous la réalisation; le crédit de la création

⁶ Extrait de l'entrevue avec Christine, le 5 novembre 2008.

était tout à l'honneur de l'artiste qui a inspiré le participant. D'ailleurs, certains artistes partageaient leur fierté de constater que des participants avaient choisi leur œuvre comme source d'inspiration. J'ai eu le témoignage d'une artiste, (dont je tairai le nom pour préserver son anonymat), qui était transportée par l'interprétation de son œuvre. Elle trouvait que le participant avait reconstruit une œuvre très originale en transposant des couleurs et des traits semblables aux siens. Elle était très surprise de la qualité du travail effectué.

Nous ne pouvions pas prévoir le circuit des expositions avant l'intervention puisque les résultats n'étaient pas connus. Avec la concrétisation du projet, la responsable prévoyait présenter les réalisations des employés lors des *Journées de la culture*, les employés qui travaillaient auprès d'elle étaient au courant, mais pas l'ensemble des participants. De plus, les autres expositions se sont ajoutées au courant de l'année. Il faut dire que la présentation d'un ensemble des réalisations dans un encadrement uniforme créait une unité d'ensemble et mettait en valeur chacun des tableaux. J'ai recueilli plusieurs témoignages au sujet de l'exposition de la part des participants lors des entrevues. Toutefois, la plupart des répondants ne croyaient pas en leurs talents artistiques.

Quand j'ai vu la mini-exposition, j'ai été surpris. Je ne savais pas où nous allions avec ça, mais je suis vraiment surpris. En tout cas, il y a du talent dans le service. C'est surprenant, le talent, la qualité des réalisations. Ah ! Oui, du talent [...] ⁷.

L'exposition améliorait les résultats. Ici, l'original est un peu éteint, mais en photo, avec l'encadrement et la lumière, tout l'ensemble faisait une belle exposition. Ça faisait bien professionnel. Moi aussi, j'ai été très surprise des réalisations ⁸.

Il y a quelque chose de magique qui s'opère. C'est sûr que ça va délier les langues. Ça nous branche le sourire ⁹.

⁷ Extrait de l'entrevue avec Pierre, le 5 novembre 2008.

⁸ Extrait de l'entrevue avec Andréanne, le 12 novembre 2008.

⁹ Extrait de l'entrevue avec Pierre, le 5 novembre 2008.

Les gens ont une certaine fierté. Il y a Siméon qui voulait savoir où irait son œuvre après. De savoir qu'elle irait à l'hôtel de ville, il était très fier. Juste de savoir qu'on avait choisi la sienne pour l'encadrement, il était content¹⁰.

Je ne m'attendais pas à exposer. Je ne faisais pas ça pour avoir une médaille¹¹.

Les résultats sont très heureux, parce qu'on voit toutes les réalisations ensemble¹².

La plupart des participants ont apprécié reconnaître leurs réalisations parmi les autres, ils en retiraient un plaisir visible et une réelle fierté. De toute manière, ils ont toujours eu le choix de dévoiler ou non leurs réalisations puisque leur nom n'y était pas inscrit.

Parmi les visiteurs de l'exposition, une citoyenne de la ville est venue participer au projet lors d'un atelier en soirée et elle a accepté de me rencontrer pour partager son expérience. Elle a bien apprécié l'exposition; elle était impressionnée du talent des employés de la ville. Les réalisations lui faisaient découvrir les personnes humaines derrière les fonctionnaires : « Pour moi, ça fait disparaître l'anonymat de la masse qui travaille à la Ville de Laval, vous êtes devenus des gens. Vous n'êtes plus des fonctionnaires »¹³.

Quant aux artistes, ils ont été des participants passifs au projet. Je leur ai demandé une permission écrite d'utiliser leurs œuvres dans le jeu et, par la suite, ceux qui m'ont transmis leur adresse électronique ont pu recevoir plus d'informations sur le site Web où nous pouvons voir les réalisations des participants. Tous les artistes ont reçu une invitation pour le vernissage des réalisations et la rencontre avec le grand public lors des Journées de la culture. Certains ont été des témoins de l'appropriation de leur œuvre par les participants et ils ont vu l'interprétation de leur œuvre sur les photocopies.

¹⁰ Extrait de l'entrevue avec Christine, le 5 novembre 2008.

¹¹ Extrait de l'entrevue avec Siméon, le 12 novembre 2008.

¹² Extrait de l'entrevue avec Nadia, le 26 novembre 2008.

¹³ Extrait de l'entrevue avec Lisette, le 12 novembre 2008.

Au début, les artistes ne savaient pas à quoi s'attendre. À partir de la réception des premières réalisations, ils ont pu commencer à comprendre l'essence du projet. Certains ont révélé à Christine comment leur première préoccupation était de voir si un employé avait choisi leur œuvre comme inspiration pour leur réalisation. Par la suite, c'était intéressant pour eux de voir l'interprétation de leur œuvre de la part des participants.

L'exposition a concrétisé les effets du *virus-artistique* dans le milieu de travail. Les employés passaient inévitablement à côté des réalisations développées par leurs collègues dans le cadre du projet. De plus, dans chaque emplacement, certains employés ont participé au projet et ont pu témoigner de l'expérience. Les ateliers et les réalisations des participants ainsi présentées ont amené les personnes du milieu de travail à se questionner sur la démarche et sur l'ensemble du projet. Mais la présence physique de ces réalisations est l'étape du projet qui a engendré le plus de discussions entre les employés sur la question de l'art. De plus, les expositions qui se sont étalées sur plus d'un an ont prolongé le projet en entretenant l'effet de la contamination bien après l'intervention artistique.

5.6 Mes réactions suite à l'expérience

Lorsque j'ai présenté le projet à la Ville de Laval, je ne savais pas du tout à quoi m'attendre. Je ne pouvais prévoir le degré d'implication des personnes en place. La responsable du projet de l'entreprise est alors devenue une personne essentielle dans la réussite de l'intervention. Elle était l'intermédiaire entre l'artiste et les employés et celle qui motivait ses collègues de travail à participer. Christine a investi beaucoup d'énergie dans le projet : envoi de lettres aux artistes, impression et diffusion d'un carton d'invitation, communication par courriel avant chaque atelier, publicité dans les journaux, lancement avec les *Journées de la culture* et j'en passe. De plus, elle a participé spontanément à tous les ateliers. Elle a été présente lors de chaque rencontre. Elle a démontré un vif intérêt dès le début et tout au long du

projet, ce qui a nourri mon enthousiasme dans mon intervention dès les premières rencontres.

La conceptualisation d'un projet est loin de sa réalisation. C'est lorsqu'on commence à recevoir des réponses que le projet prend forme et que la théorie se concrétise. Les premières réalisations des employés ont confirmé l'idée derrière le concept. Je ne savais pas de quelle manière les participants allaient répondre à ce dernier. Les réactions furent très différentes; certains conservaient l'image derrière leurs gestes de création pendant que d'autres ne se rappelaient même plus quelle photo ils avaient choisie au départ, l'œuvre de l'artiste ayant pris toute la place.

Somme toute, l'esthétique des réalisations a dépassé mes attentes. Ma fascination a augmenté tout au long de l'expérimentation grâce à la réponse des participants. En premier lieu, j'ai lancé le jeu par conviction, mes expériences antérieures m'ayant démontré que les employés éprouvent beaucoup de plaisir à se retrouver et à réaliser quelque chose en commun. Par la suite, la présence enthousiaste de Christine et de Danielle a permis de composer un premier public intéressé au projet. Leur complicité augmentait mon assurance. L'emballlement de Christine était primordial puisqu'elle faisait partie du groupe d'employés. Quant à Danielle, le fait d'être connue du milieu artistique de la ville contribuait aussi à mettre en confiance une partie des participants. Toutes les deux transmettaient leur intérêt pour le projet aux employés. Je crois que c'est ce triangle énergétique qui a inspiré confiance aux participants.

En conclusion

Ce qui fait la réussite d'un projet d'intervention en milieu de travail, c'est en grande partie l'implication des personnes qui ont accueilli le projet. Le lancement d'un projet participatif dans une entreprise a beaucoup de similitudes avec la planification d'un événement. Pour qu'il y ait participation, le projet doit être bien organisé et publicisé. Les gestionnaires du projet doivent être convaincus de son

intérêt et de son potentiel. L'artiste a absolument besoin de la connivence de certaines personnes influentes du milieu pour s'insérer dans ce groupe social. Dans le cadre du projet d'intervention que j'ai lancé à la Ville de Laval, la collaboration de certaines personnes a facilité la réussite du projet. D'abord, le directeur du Service de la vie communautaire, de la culture et des communications a grandement facilité l'acceptation du projet par le conseil municipal. Par la suite, la régisseuse au Bureau des arts a fait tout ce qui était en son pouvoir pour diffuser le projet et inciter des groupes d'employés à répondre à l'invitation. Elle a elle-même participé à chaque atelier. Sa présence à chaque événement fut un atout majeur pour le projet. Finalement, mon assistante de recherche, connue du milieu des arts et de certains employés, a été très fidèle à son engagement. Par leur enthousiasme, leur confiance pour le projet ainsi que par leur influence sur le milieu, ce noyau central a grandement aidé à la réussite du projet. C'est cette énergie qui a permis à l'événement de se concrétiser et de se prolonger dans le temps avec la succession des expositions des réalisations des employés. Effectivement, ces personnes ont su communiquer leur élan à d'autres employés responsables des différents lieux de diffusion de la ville.



Figure 5.1 Rencontre d'information avec le personnel de la Maison des arts de Laval du 13 mai 2008.



Figure 5.2 Atelier à la Maison des Arts de Laval du 16 juin 2008.



Figure 5.3 Atelier au 1333, Boulevard Chomedey du 10 juin 2008.



Figure 5.4 Atelier à l'Hôtel de ville de Laval du 11 juin 2008.



Figure 5.5 Le choix de la reproduction lors des *Journées de la culture* du 27 septembre 2008.



Figure 5.6 La rencontre lors des *Journées de la culture* du 27 septembre 2008.



Figure 5.7 Réalisation d'un participant inspiré de l'œuvre de Lisa Tognon.¹



Figure 5.8 Réalisation d'un participant inspiré de l'œuvre de Pierre Gendron.



Figure 5.9 Réalisation d'un participant inspiré de l'œuvre de Lisa Tognon.

¹ Il est possible de voir l'œuvre de l'artiste qui a inspirée le participant et la photographie sur laquelle il a travaillé sur mon site <http://www.patriciagauvin.com/>.



Figure 5.10 Exposition de 24 réalisations des employés présentée au *Foyer* de la Maison des arts de Laval en septembre 2008.



Figure 5.11² Intervention dans un Wagon de train dans le cadre d'Estiv'art au Musée d'art contemporain des Laurentides le 21 août 2010.

²Voir une description de ce travail en conclusion.

CHAPITRE VI

L'ETHNOLOGIE DE L'INTERVENTION

Dans ce sixième chapitre, je regroupe et compare les réponses des participants en m'inspirant de l'ethnologie de Laplantine et de la théorisation ancrée selon Paillé. J'y dégage les caractéristiques récurrentes. Je remarque une certaine constance dans les réponses lors des entrevues; je repère donc les leitmotivs en gardant en tête la volonté de cerner les effets de la contamination d'un milieu de travail par une intervention artistique. Par les réponses des participants lors des entrevues et avec les commentaires des personnes rencontrées dans le corridor, je relève plusieurs *résistances* que les employés ont rencontrées et qu'ils ont dépassées afin de pouvoir entrer dans l'expérience : la peur du ridicule, l'angoisse du manque de performance, la peur de dévoiler un côté intime de leur personnalité et quelques *résistances* ponctuelles comme la température et le manque de temps. Je m'interroge sur les circonstances qui ont encouragé les employés à se laisser contaminer.

6.1 L'approche utilisée

Dans cette section, je tente d'expliquer et de comparer les aspects communs dans les réponses des répondants par une ethnologie de l'intervention. Je me suis inspiré de l'analyse par théorisation ancrée de Pierre Paillé (1994). Dans un premier temps, chaque donnée fut traitée individuellement. J'ai d'abord titré et qualifié toutes les réponses des répondants. Par la suite, j'ai regroupé certains qualificatifs que j'ai apposés aux réactions des participants. Finalement, dans sa théorisation ancrée, Paillé nous incite à reformuler l'expérience et les témoignages dans une démarche discursive en lien avec la théorie. J'ai donc intégré les données au sujet d'étude. Dans mon analyse, j'évoque des sentiments communs vécus par les participants lors des ateliers : la réception ou la non-réception de l'intervention, les hésitations, l'influence des pairs tout au long de l'expérience, le sentiment d'appartenance qui se développe de même que la fierté pour les réalisations.

6.2 Les résistances

Même les personnes qui ont participé à l'expérience ont ressenti plusieurs résistances avant de succomber à l'infection artistique. Il y eut une autodépréciation de leurs talents artistiques : plusieurs personnes se disaient incapables de dessiner ou peindre en débutant l'atelier. Pourtant, chacun trouvait que les autres participants présentaient beaucoup d'aptitudes dans leurs réalisations. Pierre, par exemple, nous dit qu'il a le goût de vivre une expérience artistique, mais il craint de ne pas être capable de bien rendre ce qu'il veut; il n'a pas confiance dans sa manière de dessiner. Toutes les personnes rencontrées lors des entrevues se considèrent médiocres dans la représentation picturale, mais, par curiosité, elles disent être passées par-dessus leurs craintes et s'être laissées attirer par l'expérience.

Comme nous l'avons vu au chapitre II, dans leur parution *La dynamique des groupes restreints*, Anzieu et Martin (2000) expliquent l'inertie des individus et des groupes par un phénomène qui tend à s'opposer au changement, phénomène qui s'applique autant en biologie qu'en psychologie et en psychologie sociale. Selon les auteurs, l'origine des *résistances* est liée au désir de conformité du groupe. La volonté pour chaque individu d'appartenir au groupe cause de l'inertie ou de l'anxiété et les interactions dans le groupe occasionnent l'uniformisation des performances individuelles. Les auteurs développent le concept de résistance épistémologique qui causent des retenues intuitives chez l'individu pour garder l'adhésion avec les autres membres du groupe.

6.2.1 L'intimidation

Il ressort également des entrevues un sentiment d'intimidation ressenti par les participants face à la pratique de leurs proches. Pour certains, des personnes de leur entourage pratiquent une forme d'art de manière professionnelle. Le fait de côtoyer ces individus qui ont atteint un certain niveau artistique les décourage de se lancer dans cette discipline. Leur degré d'exigence est très élevé; ils ne se donnent pas le droit de s'exprimer par la couleur pour le simple plaisir. Par exemple, une des

participantes se sentait comme un imposteur. Elle se disait : « je ne peux pas faire ça, ce n'est pas mon métier, ce n'est pas mon talent »¹.

Au chapitre II, Miguel Sierra (2009) décrit le caractère répressif d'une personne. Elle souligne le fait que les individus possèdent un mécanisme de défense face aux changements. Chacun se sert de son jugement personnel pour évaluer les pertes et les bénéfices d'une nouveauté. Certaines personnes sont plus hésitantes, elles craignent les changements, tandis que d'autres apprécient tout ce qui est différent et sont ouverts à l'innovation. J'ai ressenti cette retenue lors de l'intervention; où plusieurs employés ont observé de loin le déroulement de l'intervention ou l'ont tout simplement ignoré.

C'était la première fois que la Ville de Laval accueillait une telle manifestation. Lorsque j'ai visité les lunetteries Georges Laoun dans le cadre de ma maîtrise, j'ai remarqué que l'habitude de ces événements enlevait de la réticence de la part des employés. Si la Ville de Laval persévère dans ce genre d'événement, je suis convaincue que la participation des employés ira en augmentant.

6.2.2 La peur du ridicule

Miguel Sierra aborde également diverses peurs reliées au changement, lesquelles rejoignent la peur du ridicule que j'ai constatée chez les participants face à leurs collègues de travail : peur de l'inconnu, peur d'être jugé, peur de l'échec. J'ai remarqué également la peur de ne pas réussir aussi bien que les autres dans leur réalisation. Un participant qui occupait un poste de direction avait une peur bleue de se faire dépasser par des subalternes. Un supérieur est censé avoir quelque chose de plus que les autres : des études, de l'expérience, etc. Dans l'exercice de la création, il avait l'impression qu'il possédait moins de talent que les autres, alors il avait peur de se faire ridiculiser. Il redoutait également de perdre le respect des autres employés en dévoilant ses faiblesses artistiques au travail. Il craignait que l'expérience ne tourne au cauchemar pour lui, avec le ridicule qui suit. « Tu mets aux

¹ Extrait de l'entrevue avec Andréanne, le 12 novembre 2008.

enchères ton statut de boss, tu es dans un domaine où l'autre va être meilleur que toi »². De l'autre côté, comme il est un de ceux qui ont accueilli cette expérience, il se sentait une obligation sociale d'y participer. Une autre participante avec un poste de direction percevait la même pression. Elle sentait qu'elle révélait une partie de sa vulnérabilité par ce projet : « C'est beaucoup ce que nous sommes, l'art. Nous n'avons pas tendance à nous mettre à découvert; c'est fatigant »³. Elle voyait dans la création artistique le dévoilement de son essence profonde. Il devient alors difficile de présenter une partie de son intimité à ses collègues de travail.

Cette peur du ridicule vient également de l'inconnu. Alors que le carton d'invitation proposait aux employés de jouer à l'artiste, de se prendre pour un artiste le temps d'un atelier, la plupart des personnes ne sentaient pas leur côté artiste et encore moins leurs aptitudes à la création. De plus, chaque employé ne connaissait pas l'habileté de ses collègues de travail. L'aisance des participants pour la création plastique demeurait inconnue pour l'ensemble des employés puisque leur travail ne permet pas de dévoiler leurs talents. Lors de l'entrevue, une des personnes interrogée m'a avoué avoir l'impression de se jeter dans le vide.

Miguel Sierra (*ibid.*) mentionne également plusieurs pertes reliées aux changements qui peuvent s'appliquer dans le contexte de l'atelier vécu : perte de repère, perte de pouvoir, perte de sécurité et de valorisation (p. 2). Selon l'auteure, il faut que l'activité proposée implique des gains plus importants que les pertes. Ainsi, la plupart des participants étant inexpérimentés en peinture, ils perdaient un certain contrôle sur le résultat de leurs gestes. Par contre, ils gagnaient une certaine complicité avec les autres membres du groupe.

Dans l'entreprise, le fait que chaque participant se sentait entouré de ses collègues de travail augmentait le stress relié à la performance et à la peur du ridicule. Les personnes se sentaient obligées de bien accomplir l'activité. « Il est plus engageant de faire quelque chose sous le regard d'autrui que dans l'anonymat » (Miguel Sierra, 2009, p. 4). J'ai constaté que plus le titre de l'employé est élevé, plus

² Extrait d'une entrevue en novembre 2008.

³ Extrait d'une autre entrevue en novembre 2008.

l'angoisse reliée à la performance semble également élevée. Ce sont les participants à des postes de direction qui ont exprimé le plus de réticences lors des entrevues, alors que les employés aux postes de maintenance et d'accueil n'ont eu que très peu de retenue face au projet. Un des participants m'a fait remarquer lors d'une entrevue que, lorsqu'une l'activité de ce type se déroule dans un lieu neutre comme un musée, ce n'est pas la même chose, puisque les participants demeurent généralement incognito l'un pour l'autre. Toutefois, dans le cadre du jeu électronique en ligne, même si le jeu est anonyme, lors de l'atelier, les personnes se reconnaissent. Il y a donc une pression reliée au statut de la personne qui entre en cause et qui peut la suivre dans toutes ses activités. Pierre cite en exemple une expérience de pièce de théâtre dans une entreprise québécoise. Selon lui, le vice-président avait pris deux semaines de congé pour bien répéter sa partie de texte car il était conscient que les personnes qui viendraient voir la pièce seraient surtout là pour le voir « faire le pitre »⁴.

Par cet atelier, j'amenais un groupe d'employés à vivre une expérience de création où les personnes dévoilaient un talent ou une absence de talent pour les arts au petit groupe de collègues réunis sur l'heure de midi. Par contre, puisque les réalisations demeuraient anonymes, la divulgation du nom de leur auteur demeurerait restreinte au groupe participant. Au cours de l'atelier, j'ai constaté chez les participants une habileté manuelle, de l'initiative, de l'ouverture pour des formes d'art moins traditionnelles et une certaine audace. C'est un peu normal que les participants se sentent déstabilisés dans un atelier d'expression, surtout lorsqu'ils sont entourés de leurs collègues de travail dans un milieu où la performance est de mise.

D'autres *résistances* se sont ajoutées à celles déjà exprimées, soit le fait que les ateliers se déroulaient sur l'heure de midi, que le temps à l'extérieur était superbe à ce moment-là et que les employés avaient le goût de prendre l'air. Également, le contexte d'observation de la recherche, où Danielle, mon assistante, filmait et photographiait les participants, en intimidait plusieurs. Nadia et Caroline

⁴ Expression de Pierre, rencontré le 5 novembre 2008.

l'expriment ainsi : « C'était quand même intimidant parce que tu avais ta photographe qui était là. [...] Tu n'es pas habituée à te faire prendre en photo, tout le monde a accès à ce que tu vois, puis là, elle est là par-dessus ton épaule »⁵. Les personnes qui ont exprimé leurs résistances les ont quand même surmontées puisqu'elles se sont retrouvées parmi les participants. Nous pouvons néanmoins imaginer l'ampleur des *résistances* de la part des employés qui n'ont pas participé.

6.3 L'incitation à participer

Au-delà des *résistances*, il y a bien certaines motivations qui ont incité les employés à passer leur heure de dîner à participer au projet, *Laissez-vous contaminer par l'art !* J'ai posé la question directement aux participants lors de l'entrevue; je voulais connaître les motivations qui leur ont donné le goût de répondre positivement à l'appel du projet (voir appendice D). Plusieurs réponses des personnes rencontrées allaient dans le même sens. Il est évident que la curiosité en a motivé plusieurs à se présenter aux ateliers. Par contre, d'autres raisons ont poussé des employés à se laisser prendre au jeu : entre autres, l'intérêt pour mon travail de recherche, la présence de leurs collègues à l'activité, le simple plaisir d'expérimenter la création plastique ou une certaine responsabilité sociale face à l'activité que la ville a entérinée.

Quelques participants étaient stimulés par l'ampleur de la recherche. Les circonstances de l'étude donnaient de l'importance à leur implication. Ils voyaient bien que leurs gestes étaient documentés, leurs réalisations photographiées. Ils étaient curieux de voir ce que j'allais faire de toutes ces données. De plus, les douze personnes rencontrées après le déroulement des ateliers étaient très réceptives à passer l'entrevue. Andréanne ainsi que d'autres participants m'ont posé beaucoup de questions après l'entrevue sur la suite de la recherche.

La curiosité nous fait faire bien des choses et la publicité exploite régulièrement ce trait de caractère. Miguel Sierra (2009, p. 3) avance que l'ouverture à quelque

⁵ Extrait de l'entrevue avec Caroline et Nadia, le 26 novembre 2008.

chose peut être occasionnée par la curiosité et l'envie d'explorer de nouvelles attitudes et comportements. En outre, il n'y a pas beaucoup d'activités comme celle que je proposais qui sont offertes à l'ensemble des employés de la Ville de Laval. Les participants étaient donc curieux face à une activité inhabituelle. Ils faisaient confiance aux responsables qui ont donné leur accord au projet et plusieurs se sont présentés aux ateliers.

La présence de collègues de travail qu'ils apprécient a favorisé la participation. Miguel Sierra garantit d'ailleurs que le cadre relationnel de l'activité met en confiance les participants. Elle ajoute que chaque personne « peut compter sur la confiance des autres et sur une attitude d'intercompréhension de leur part » (*ibid.*). Lorsque des employés se sont aperçus que des collègues de travail pas plus artistes qu'eux se présentaient aux ateliers, cela leur a enlevé un peu de la pression reliée à la performance et ils sont entrés dans le jeu. Certains employés s'encourageaient entre eux pour se présenter à un atelier. Le fait qu'ils se soutiennent dans une expérience de création déstabilisante les réconfortait.

Certains participants, surtout parmi les dirigeants, ont senti une certaine responsabilité sociale face au projet. Lorsqu'une personne avait contribué personnellement à la réalisation du projet dans son lieu de travail, elle se donnait la mission de montrer l'exemple et d'y participer. D'ailleurs, j'ai pu constater qu'à chaque fois que j'ai présenté une intervention dans un milieu de travail, l'initiateur du projet s'est toujours montré très coopératif et a souvent pris part aux activités.

À la Ville de Laval, d'autres participants ont senti ce devoir social. Ils sont devenus promoteurs des ateliers et ils ont incité d'autres personnes de leur département à s'y présenter. Ils trouvaient l'idée de l'intervention artistique intéressante et ils souhaitaient la réussite du projet, comme Andréanne pour son équipe des communications à l'hôtel de ville ou Louissette pour l'équipe des sports à la Maison des arts.

Malgré les craintes des participants, ceux-ci ont majoritairement décidé de s'abandonner au jeu de l'artiste. Plusieurs m'ont déclaré qu'ils sentaient qu'ils laissaient leur titre, leur rang pour se laisser aller à l'atelier : « [...], dans le cas de

cette expérience, Il faut que tu t'abandonnes. Il faut que tu acceptes de te rendre sans statut. Une fois que tu as accepté ça, l'expérience est intéressante »⁶. D'autres participants ont tout simplement pris l'activité comme un jeu inoffensif. Qu'ils aient senti le besoin de laisser leur titre derrière eux ou tout simplement d'entrer dans une expérience ludique, ils se sont tous bien amusés à vivre l'exercice, selon les commentaires.

6.4 L'effet de la contamination de l'intervention

Il est certain que le fait de lancer une intervention de ce type dans un milieu de travail fait réagir les employés. Plusieurs facteurs peuvent favoriser des réactions de la part du personnel. Par un effet d'entraînement, Christine m'a avoué que j'ai attiré des participants avec mon enthousiasme lors des différentes rencontres. Par contre, la poussée de l'infection s'est surtout faite entre les cobayes eux-mêmes. La plupart des participants se sont déplacés par groupes de service. Ils ont d'abord échangé sur la possibilité de se présenter aux ateliers et plusieurs ont répondu favorablement à l'appel par groupe. De plus, la réaction des autres employés face aux *manifestations virales* du premier groupe de participants les a encouragés à poursuivre l'expérience.

6.4.1 L'effet de la contamination de la *souche microbienne*

En tant que *souche microbienne*, je participe grandement à la contamination des participants par mon engouement et par ma fascination pour le projet. Il faut être passionné si l'on veut transmettre cet enthousiasme aux autres. Tout au long du déroulement de l'intervention, je me devais de conserver la même fougue pour le projet. Je devais expliquer le concept avec ferveur lorsque je l'ai présenté à Christine la première fois et, par la suite, lors de la présentation du projet aux différents employés dans les trois sites de l'intervention. Il était nécessaire de soutenir cette ardeur lors des ateliers. Il fallait d'abord que je sois convaincue du bien-fondé de

⁶ Extrait de l'entrevue avec Pierre, le 5 novembre 2008.

l'intervention pour pouvoir contaminer les autres. En ce sens, Christine a souligné ce qu'elle a ressenti lors de nos rencontres : « La contamination est venue de toi, l'intérêt et comment vendre le projet. Juste la manière dont tu parlais du projet était super intéressante, alors ça nous a interpellés »⁷.

Tout au long de l'intervention, je suis demeurée en contact avec l'ensemble des participants grâce à une correspondance électronique. Les joueurs recevaient le jeu qu'ils pouvaient suivre de leur domicile. De plus, au fur et à mesure des ateliers, les réalisations étaient diffusées sur mon site Web et le lien, acheminé à l'ensemble des correspondants. Plusieurs participants m'ont avoué avoir discuté du projet avec leur famille. Ce va-et-vient entre le virtuel et le réel en atelier ainsi que l'aller-retour entre le domicile et le monde du travail a permis d'augmenter l'engagement des participants. Le rôle de la *souche microbienne* est donc primordial comme déclencheur de la contamination en milieu de travail.

6.4.2 Les *activateurs* du milieu

En tant qu'*activateurs*, d'autres acteurs du milieu contribuent également à la contamination. Par exemple, en tenant à ce que l'équipe de son service participe à l'atelier, la chef de division des communications a donné de l'importance au projet. Elle a pris le rôle d'*activateur* pour le projet. Le seul fait de vouloir participer entraîne de l'intérêt de la part des employés subalternes. Andréanne a agi comme leader positif dans cette aventure. Elle a fait beaucoup pour créer l'ambiance d'enthousiasme général qui régnait lors des ateliers de l'hôtel de ville. Même si toutes les personnes ne venaient pas seulement de son équipe, l'élan frénétique du noyau d'employés s'est communiqué aux autres. Andréanne est venue aux deux ateliers et elle a incité son équipe à participer sans les obliger. Elle reconnaît son rôle du meneur. Lors de notre entrevue du 12 novembre 2008, elle me dit : « J'ai mis un petit peu de pression [...] c'est juste d'avoir quelqu'un qui lève le *Fly* et qui dit Hé!

⁷ Entrevue avec Christiane Brault le 5 novembre 2008.

On y va! »⁸. Sophia, une des personnes qui a été encouragée à venir par cette dame, nous dit : « Andréanne, ma supérieure, nous a demandé si nous y allions. Moi j'ai dit oui et, en fin de compte, nous étions tous là »⁹. Nadia, quant à elle, déclare : « La supérieure a fait en sorte que l'activité devienne prioritaire »¹⁰. Par la relation établie entre eux, les membres de l'équipe des communications dégagent une solidarité et une confiance mutuelle. Évidemment, il faut préciser que l'ambiance de travail était déjà très conviviale au préalable pour que tout le monde soit aussi à l'aise de venir participer à l'atelier avec tant d'emballement.

En d'autres circonstances, j'ai constaté cette attitude très souvent comme artiste invitée dans les écoles. Lorsque l'enseignante s'intéresse à l'atelier, les élèves sont motivés. Lorsque l'enseignante ne participe pas aux activités artistiques par exemple en s'apportant de la correction de travaux, les élèves sont moins réceptifs à ce que je leur propose.

J'avais également remarqué cette attitude d'*activateur* lors de mes interventions antérieures. J'ai eu le plus de participants lorsque celui qui a accueilli le projet avait une relation amicale avec l'ensemble des employés et les encourageait à venir. Par exemple, chez les lunetteries Georges Laoun, l'atelier avait eu lieu le soir après le travail et plusieurs employés sont revenus sur leur lieu de travail avec leurs familles pour y participer. Cette entreprise est petite et l'ambiance y est familiale. Dans ce milieu, le gérant de la lunetterie a pu développer un lien de confiance avec chaque employé.

À la Ville de Laval, la seule présence de la responsable, Christine, a attiré plusieurs employés aux ateliers. Il y a eu également des meneurs au sein de certaines subdivisions qui ont joué le rôle de motivateur. Andréanne, par exemple, qui occupe un poste de direction, et Louissette, de l'équipe des sports, ont eu la même influence auprès des leurs.

⁸ Extrait de l'entrevue avec Andréanne, le 12 novembre 2008.

⁹ Extrait de l'entrevue avec Sophia, le 26 novembre 2008.

¹⁰ Extrait de l'entrevue avec Nadia, le 26 novembre 2008.

6.4.3 La contamination entre les cobayes

Il y a eu une certaine contamination entre les cobayes eux-mêmes. Lorsque j'ai rencontré les participants en entrevue, rares étaient ceux qui m'affirmaient avoir discuté de l'expérience au travail. Pourtant, la plupart ont entendu leurs confrères de travail en parler. Pierre me dit : « Je sais que tous ceux qui ont participé, pour en avoir entendu parler, ont été des ambassadeurs du projet »¹¹. Ils n'en ont probablement pas discuté officiellement entre eux, mais il semble qu'ils aient échangé d'une manière informelle sur le projet. Par ailleurs, la majorité des personnes me disaient qu'elles en avaient discuté avec leurs familles immédiates à la maison. Cette diffusion de l'événement entre elles et avec leurs familles est un aspect important de la contamination souhaitée par le projet d'intervention.

Tout de suite après l'expérience de l'atelier, j'ai observé les participants du groupe qui ont travaillé à l'hôtel de ville échanger sur l'enthousiasme ressenti pendant l'atelier; les pratiquants exprimaient leur plaisir et leur fierté d'y avoir participé. L'une d'elles me dit : « [...] après, ça s'est parlé et ils étaient très enthousiastes, et ils ont trouvé ça surprenant comme expérience, comme résultat aussi. Ils étaient tous fiers, je crois »¹². Une deuxième participante ajoute, lors d'une autre entrevue : « Nous avons parlé de l'expérience entre nous, nous avons trouvé l'expérience très relaxante »¹³. À l'hôtel de ville, il y a eu un effet d'entraînement souhaité entre les employés. Cela a eu pour effet d'amener deux nouveaux cobayes à se joindre au groupe lors du deuxième atelier à l'hôtel de ville.

Certes, ce ne sont pas tous les participants qui ont partagé leurs réactions après les ateliers. Certains retournaient à leur travail, seul, derrière leur bureau. Il fallait une promiscuité entre quelques membres de la nouvelle *colonie bactérienne* pour créer une opportunité à la discussion.

¹¹ Extrait de l'entrevue avec Pierre, le 5 novembre 2008 à 10h30.

¹² Extrait de l'entrevue de groupe du 26 novembre 2008, à midi à l'hôtel de ville.

¹³ Entrevue du 26 novembre 2008 à 10h30.

6.4.4 La contamination et l'effet de groupe

À l'instar de la notion de groupe développée au chapitre II, je reconnais que le groupe peut amener des personnes à faire quelque chose sous l'effet d'entraînement. Lors de l'intervention, j'en ai remarqué quelques exemples. Les individus se sont encouragés entre eux à venir participer aux ateliers. Ceux qui étaient présents à l'atelier s'influençaient également dans l'élaboration de leur réalisation. J'ai senti un certain sentiment d'intégration entre les participants d'un atelier ainsi qu'entre tous ceux qui ont osé prendre part au projet. L'appartenance au groupe se matérialisait par leur réalisation.

Certaines personnes avaient décidé de participer dès la distribution du carton qui annonçait les ateliers. Elles se sont quand même informées auprès de leurs collègues, à savoir s'ils désiraient venir. Quelques participants s'étaient présentés seuls pour se joindre à un groupe. Mais habituellement, les employés de certains départements s'encourageaient mutuellement à venir participer et se déplaçaient ensemble à l'atelier. Je constate qu'il est toujours rassurant de voir des personnes en qui nous avons confiance lors d'une activité inhabituelle.

Les liens entre les employés et la cohésion du groupe autour de leur rôle dans l'entreprise sont un atout pour les interventions en milieu de travail. Le groupe réunit plusieurs personnes autour de certaines affinités : ici, leur travail. La solidarité du groupe, la confiance mutuelle qu'ils ont développée dans leur travail et le plaisir de se retrouver dans le cadre d'une activité à l'extérieur de leur champ de compétence les ont attirés. Marie me dit : « C'est une activité hors travail et, en même temps, c'est avec les gens qu'on côtoie. Ce sont aussi des amis, on découvre des choses ensemble »¹⁴.

Les participants se sont également influencés lors des ateliers. Regarder travailler les collègues les inspirait. Julia, qui s'est présentée à trois ateliers, a sagement ajouté de la couleur à la photocopie qui l'a inspirée, la première fois. Lorsqu'elle a constaté l'audace des autres, elle s'est donné plus de liberté pour son

¹⁴ Extrait de l'entrevue avec Marie, le 5 novembre 2008.

deuxième projet. Elle écoutait les suggestions des autres autour d'elle : « Danielle m'a suggéré de faire un bateau, j'ai mis des fleurs et des fruits sur un bateau. J'ai osé un peu plus, j'avais compris le principe »¹⁵. Julia aurait aimé en faire davantage. Après avoir vu le travail des autres, elle produisait autre chose.

À l'inverse, Sophia s'est exprimée la première fois d'une manière très spontanée. Elle a retrouvé son côté raisonnable par la suite. Elle explique ce phénomène par la présence du supérieur qui aurait freiné sa spontanéité : « La deuxième fois, le boss était là ». Elle raconte lors de l'entrevue : « Effectivement, les deux réalisations les plus audacieuses, c'était ma première fois. Je me suis laissée influencer par les autres pour les deux autres. Je me trouvais *flyée*, je ne comprends pas ça. La première fois a été plus bénéfique pour m'évader du travail »¹⁶.

Par ces exemples, nous constatons à quel point le contact avec les membres du groupe marque chaque personne de manière différente. Certaines personnes débutaient leur création selon leur propre perception et leur spontanéité pour ensuite se laisser influencer par leurs collègues de travail et leur manière de comprendre l'atelier. Pour d'autres, leur côté réservé du début s'est ouvert à plus de laisser-aller en observant la création de leurs confrères de travail.

Chaque groupe de travail développait sa propre dynamique, en lien avec le nombre de participants et l'affinité entre ces personnes. Certains groupes travaillaient dans le silence et la concentration; d'autres collectifs étaient plus bruyants puisque les membres échangeaient entre eux. Il s'est développé une fierté de groupe dans chaque équipe. Le département des communications faisait honneur à Andréanne avec son enthousiasme. Les membres de l'équipe du sport ont collaboré grandement à la prise de photographies du début, ils ont embarqué tout de suite dans le jeu. Louise était contente de l'engagement des membres de son équipe des sports.

¹⁵ Extrait de l'entrevue avec Julia, le 19 novembre 2008.

¹⁶ Extrait de l'entrevue avec Sophia, le 26 novembre 2008.

6.5 Le plaisir relié à la participation

Lors des ateliers, j'ai senti une ambiance de plaisir et de liberté. Tous les participants rencontrés m'ont parlé à maintes reprises de ce sentiment de plaisir qui les a habités durant l'expérience. Plusieurs me parlaient de la manière dont ils se sont abandonnés, oubliant leurs obligations et le travail. D'autres se sont fixés des objectifs personnels lors de leurs performances. La perception du travail de création est donc très différente d'une personne à l'autre.

Une fois plongées dans l'action et l'angoisse du début dépassée, les personnes rencontrées entraient dans une période de félicité. C'était amusant et libérateur pour elles de jouer avec les couleurs. Lors des entrevues, plusieurs personnes interrogées mentionnent le plaisir éprouvé à maintes reprises. J'ai recolté quelques témoignages :

« Je me suis beaucoup amusée » (Julia).

« J'ai aimé ça, j'ai trouvé ça très exutoire. J'ai beaucoup aimé faire ça. La photo m'inspire et l'œuvre m'inspire autre chose, j'ai aimé le mélange des deux » (Sophia).

« J'avais l'impression de retoucher à des choses qu'on n'a pas faites depuis longtemps, on a essayé des nouvelles choses. J'ai trouvé l'expérience très agréable » (Marie).

« Tu fais ça parce que c'est le fun » (Siméon).

« Je ne peux pas dire ce que ça m'a apporté, un élément de plaisir [...] j'ai aimé le jeu, moi c'est ça mon problème » (Caroline).

Les personnes se présentaient aux ateliers poussées par différentes motivations. Certains trouvaient l'idée d'une activité de groupe intéressante et souhaitaient montrer, par leur participation, leur accord avec de telles initiatives. D'autres encourageaient le groupe par leur présence. Mais certaines personnes en profitaient pour vérifier leurs propres aptitudes en création. Julia, par exemple, désirait renouer avec la couleur. « C'était surtout pour me réhabituer à la couleur, alors je n'ai pas augmenté le degré de difficulté du projet ». Elle ajoute : « je voulais réveiller mon côté artiste »¹⁷. Elle parle d'un rendez-vous avec elle-même. Plusieurs

¹⁷ Extrait de l'entrevue avec Julia, le 19 novembre 2008.

m'ont avoué avoir apprécié le côté dirigé de l'expérience. Il n'y avait pourtant pas beaucoup de consignes, mais les personnes peignaient sur une photocopie avec une œuvre en référence, ce qui balisait le cadre de leur intervention plastique.

En observant les réalisations des participants, Pierre m'a fait remarquer que l'expérience aidait les participants à comprendre davantage l'art abstrait puisqu'en choisissant une œuvre moins figurative, ils lui accordaient de l'importance. Dans leur action de transposition, les employés cherchaient à saisir la structure de l'œuvre. Pierre me dit : « Et ça, l'expérimenter comme tel, ça fait comprendre qu'il y a un sens à une œuvre non-figurative puisqu'ils l'ont expérimenté »¹⁸.

Les œuvres de la collection de la ville, comme celles du jeu, prennent place dans différents lieux de travail. Les personnes les côtoient souvent. Par l'intervention, les participants ont donné plus d'importance aux œuvres qu'ils ont choisies lors des ateliers. Plusieurs ont avoué avoir développé un lien particulier avec ces dernières. Caroline me parle de ce nouveau lien : « Oui, je l'avoue, je la vois, je passe devant tous les jours »¹⁹. Il est un peu normal que les participants favorisent une œuvre qui leur procure du plaisir. Ils l'ont choisie parmi 41 autres et ils ont passé plusieurs minutes en atelier à la regarder et à s'en inspirer.

6.6 Les non-participants

Ceux que j'appelle les non-participants parmi les employés sont ceux qui ont entendu parler du projet, mais qui sont demeurés sceptiques et sont restés à l'écart. Lorsque je me suis rendue sur les lieux, à la rencontre des participants aux entrevues, j'ai questionné au hasard des personnes du service aux citoyens, à la cafétéria et dans le corridor pour vérifier les raisons pour lesquelles certains employés se sont abstenus de participer. Pendant les entrevues, quelques personnes m'ont également parlé de la non-réception de certains membres de leur entourage. Parmi ces réponses, j'ai noté des points qui me semblaient pertinents,

¹⁸ Extrait de l'entrevue avec Pierre, le 5 novembre 2008.

¹⁹ Extrait de l'entrevue avec Caroline, le 26 novembre 2008.

comme la difficulté de faire participer les gens, la réticence face à l'activité de la part de certains employés et le regret de certains autres de ne pas avoir participé. Je suis consciente que ces quelques commentaires ne représentent qu'une partie des raisons de leur absence à l'intervention. Par contre, je trouve important d'être consciente de ces réticences dans la poursuite de ma démarche.

Christine a trouvé extrêmement difficile de faire participer les employés car ils sont sollicités de toutes parts et tous, très occupés. Il y a aussi une certaine crainte devant une activité où ils doivent s'exposer aux autres et à la critique. Christine a trouvé l'ensemble des employés résistants et sur la défensive. Elle déclare lors de l'entrevue :

[Il est] plus difficile qu'on ne pense de les faire participer. Les gens se trouvaient pleins d'excuses. Je ne sais pas. Comment expliquer ça. Je pense que c'est la peur²⁰.

J'ai rencontré un employé à la cafétéria au 1333 boulevard Chomedey et je l'ai questionné sur son intérêt vis-à-vis du projet. Il m'a assuré qu'il s'intéressait beaucoup aux arts et que l'activité que je lui décrivais l'aurait normalement attiré. Mais, comme tout le monde, il reçoit énormément d'informations et il n'ouvre pas tous ses courriels. Alors, il est bien possible qu'il ait manqué la publicité pour cette intervention. Il ajoute : « On m'a manqué, j'y serais allé [...] Fort possiblement que je viendrais l'an prochain »²¹.

J'ai discuté avec un employé du service aux citoyens qui m'a confié qu'il ne s'est pas senti concerné par l'invitation étant donné que l'heure de dîner varie d'un employé à l'autre afin d'assurer un service continu. Même si les cartons ont été distribués à tous les employés, certaines personnes n'avaient pas un horaire qui leur permettait de suivre une activité à une heure précise. L'intervention ne pouvait donc pas s'adresser à tous les employés d'un même édifice, puisque leur horaire ne concorde pas toujours avec celui offert pour la tenue des ateliers.

²⁰ Extrait de l'entrevue avec Christine, le 5 novembre 2008.

²¹ Extrait de l'entrevue avec un employé à la cafétéria, 19 novembre 2008.

Nous recevons au quotidien une multitude d'invitations par la poste et par courriel. Nous devons être très réceptifs et interpellés pour répondre favorablement à l'une d'elles. Les employés prennent probablement plus facilement connaissance des informations provenant de l'interne de leur entreprise que des autres courriels provenant de l'extérieur. Par contre, ce n'est pas parce qu'ils prennent connaissance de l'envoi qu'ils se sentiront interpellés par le projet.

En invitant les membres de son personnel aux ateliers, Andréanne s'est rendue compte que quelques personnes refusaient catégoriquement d'y participer. Elle a senti que certains employés prenaient l'intervention comme une intrusion dans leur vie personnelle ou dans ce qu'ils sont. Est-ce parce que l'activité se passe sur leurs temps libres? Ou par peur de divulguer une partie d'eux? C'est peut-être par orgueil? Elle mentionne : « C'est comme si c'était de leur en demander trop personnellement. Je lisais dans les réponses et ce n'était pas : " non ça m'adonne pas " c'était : " non, je ne veux vraiment pas" »²². Andréanne a constaté qu'il y a eu une division simple des personnes qui souhaitaient participer et des autres qui ne voulaient pas. Un groupe d'employés qui avait l'habitude de manger dans la salle où l'intervention a eu lieu s'est tout simplement déplacé dans une autre salle pour demeurer à l'écart de l'activité.

Lors de la première rencontre à la Maison des arts, neuf personnes étaient présentes. Je m'attendais donc à une très grande participation de leur part. J'étais contente que l'intervention débute dans ce lieu. Quelle ne fut pas ma surprise de constater leur absence lors des ateliers ! Christine a tenté de cerner les raisons de ce retrait et, de mon côté, j'ai questionné un groupe qui terminait son repas près de la salle Alfred Pellan. Christine croit que, pour eux, la peur du jugement des autres était encore plus présente car ils travaillent dans le domaine des arts et plusieurs ont terminé des études en arts. Elle a elle-même ressenti ces préjugés lors des ateliers. Elle me confie : « Quand tu travailles au Bureau des arts, tu te sens un peu jugée. Ça je l'ai vécu à l'hôtel de ville, lorsque les personnes me disaient : "Ah ! Oui, toi tu

²² Extrait de l'entrevue avec Andréanne, le 12 novembre 2008.

connais ça", alors que les réalisations des gens étaient tout à fait intéressantes »²³. Les employés de la Maison des arts sont habitués d'essayer de voir tout ce qui se passe en arts visuels, ils sont à l'affût des nouveautés. Alors ils se sont intéressés à mon projet pour la démarche, mais pas nécessairement pour y participer.

Après avoir été offert aux employés de la ville, le projet fut ouvert aux organismes de la municipalité. Il y a plusieurs organismes culturels et communautaires à Laval. Quelques personnes se sont présentées aux rencontres du mois d'août; d'autres se sont montrées intéressées. Les membres de l'Association lavalloise pour les arts plastiques de Laval (ALPAP), ne sont pas venus aux ateliers, mais ils m'ont invitée à leur Sémin'art, le dimanche, 31 mai 2009 pour faire vivre l'atelier à leurs membres²⁴. Nous avons formé deux groupes car le nombre d'inscriptions était trop élevé.

En conclusion

Dans ce chapitre, la temporalité de l'ethnologie, qui fait partie des trois phases de la description ethnographique de Laplantine, m'a permis de formuler la réaction des différents intervenants à l'intervention : soit les résistances rencontrées par les participants et les non-participants, les motivations qui ont incité les gens à se présenter aux ateliers et l'effet de groupe qui résulte de l'expérience.

Malgré la qualité des réalisations, il est important de rappeler que les participants ne sont pas des artistes. Ils sont entrés dans le jeu et ont adopté le rôle d'artiste l'espace d'un moment. Par contre, il se peut que quelques individus aient des affinités avec les médiums et s'adonnent à la création à titre d'amateur ou, encore, travaillent dans un domaine qui développe des aptitudes d'organisation picturale. Le potentiel de certaines réalisations nous porte à croire que quelques

²³ Extrait de l'entrevue avec Christine, le mercredi 5 novembre 2008.

²⁴ J'ai rencontré 25 artistes de l'association le dimanche 31 mai à la maison historique André Benjamin Papineau.

participants avaient de l'habileté en création. Andréanne demeure convaincue que certains de ses confrères de travail sont des artistes, peut-être sans le savoir.

Quand j'initie des interventions dans un milieu de travail, la participation demeure volontaire. La manière d'intéresser les gens demeure la publicité et l'influence de leurs collègues de travail qui ont apprécié l'activité. Au cours de cette expérience comme lors des précédentes, j'ai remarqué que la participation des dirigeants de l'entreprise encourage grandement les employés à se joindre à l'expérience. Comme je l'avais mentionné au chapitre II, chaque employé fait partie d'un groupe et l'adhésion au groupe est très importante. Souvent, c'est le groupe qui accepte ou pas de participer. Si je rejoins le meneur du groupe, j'ai de bonnes chances que l'ensemble du groupe accepte de participer.

CHAPITRE VII

L'ANTHROPOLOGIE DE L'EXPÉRIENCE OU LA COMPRÉHENSION D'UNE RÉCEPTION PARTICIPATIVE

Dans le septième chapitre, je m'inspire de l'anthropologie de Laplantine pour développer le caractère et les particularités d'une réception participative en devenir ainsi que pour cerner les effets de la contamination d'un milieu de travail par une intervention artistique.

Je dégage une compréhension de la réception participative de ce projet d'intervention. Je fais un rappel de ma propre démarche de création d'œuvres participatives. Par la suite, j'établis un rapprochement entre la réception participative et la théorie de Hans Robert Jauss. Je termine par ma perception de la réception participative dans le contexte du présent projet, soit une intervention artistique avec des employés et des citoyens d'une ville.

Lien entre l'expérience vécue et la théorie

Suite à l'analyse des données, j'ai fait un rapprochement entre l'expérience vécue par les participants et la théorie développée dans les chapitres précédents. Je tente donc ensuite de développer la réception participative de l'intervention. L'anthropologie de l'expérience me permet de faire ressortir une certaine compréhension de la réception participative d'une expérience esthétique dans un contexte précis. Les remarques lors des entretiens ont attiré mon attention sur certaines dispositions des participants.

J'ai constaté que l'expérience obligeait les récepteurs à regarder de plus près le travail de l'artiste et qu'elle activait un intérêt déjà présent pour une forme de création. D'un autre côté, les participants questionnés percevaient l'intervention de manière différente. Certains la considéraient comme une médiation culturelle ou comme une animation communautaire; d'autres, comme un art social ou comme un

art qui réunit. Seul Pierre y reconnaissait une démarche de l'artiste ouverte vers les autres. Mais tous ont apprécié se laisser diriger par une artiste.

7.1 L'activation d'un intérêt déjà présent pour une forme de création

Lors de l'analyse des données, j'ai constaté que le fait de toucher à une forme d'expression active l'intérêt des participants pour un domaine de création dans lequel ils ont déjà une certaine expérience. Par exemple, pendant l'entrevue, Pierre m'a parlé de son expérience de théâtre avec beaucoup d'intensité. L'intervention ranimait sa passion pour le théâtre et activait son goût d'en refaire. L'évolution de sa carrière l'a dirigé vers la direction du Service de la vie communautaire de la Ville de Laval, mais la passion pour le théâtre est toujours présente en lui.

Quant à Caroline, elle a déjà travaillé la photographie; elle est bien équipée à la maison. L'expérience des ateliers lui a redonné le goût de reprendre ses démarches. Elle me confie : « Alors ça m'a donné le goût de m'amuser, peut-être à recommencer de m'amuser avec mon appareil photo. Pas prendre des photos souvenirs, mais plus des jeux de lignes et de textures ». Elle ajoute : « Ça a cheminé un peu, ça n'a pas encore abouti, mais ça fait longtemps que je veux prendre un cours de photographie et ça a rallumé cette idée »¹.

Pour Siméon, l'intervention l'a encouragé à garder son côté créatif en éveil. Il a également beaucoup apprécié toucher aux pinceaux. Il dit : « Ça t'a *groundé* aux arts visuels »². Le fait de reprendre les pinceaux et de retoucher à la création a réanimé chez lui un plaisir latent.

Christine a reconnu que le goût de peindre était toujours présent. Mais, elle affirme que ses engagements et ses études prennent tout son temps.

¹ Rencontre avec Caroline le mercredi 26 novembre 2008 à 12h.

² Rencontre avec Siméon le mercredi 12 novembre 2008 à 12h.

Leurs témoignages me font remarquer que ces personnes ont diverses priorités; il s'agit de faire monter le plaisir de l'expression dans leur échelle de valeurs. Je constate qu'au départ, le goût de la création est présent, mais que le temps à y consacrer est presque inexistant. Ce plaisir est enterré sous les responsabilités. L'activité proposée semble faire remonter ce goût à la surface. Christine me raconte : « Reprendre les pinceaux, c'est toujours latent. Après la maîtrise peut-être »³.

Vivre les ateliers a donné à Julia des idées de création. Dans le passé, elle a touché à plusieurs formes d'art. Aujourd'hui, le quotidien a pris toute la place dans sa vie. Le fait de participer au projet et de retoucher à la création a fait remonter à la surface le plaisir qu'elle éprouvait à s'exprimer. Suite à l'entrevue, Julia m'entretenait de tous ses projets pour remettre la création prioritaire dans sa vie, comme peindre un tableau pour sa chambre.

Sophia, pour sa part, a découvert son côté créatif. Depuis les ateliers, elle a le goût de se remettre à la peinture. Par exemple, dernièrement, elle a acheté un petit pinceau et un peu de peinture acrylique pour repeindre la moulure de son cadre. Auparavant, elle l'aurait tout simplement changé. Suite à l'expérience, elle ose bricoler par elle-même.

Élise voit son amie prendre des cours d'art, elle visite certaines expositions en sa compagnie : c'est justement Lisette qui l'a amenée aux ateliers. Et maintenant, elle a le goût de s'inscrire à des sessions de peinture. Elle raconte : « Moi, c'est drôle, ça me tente d'en prendre des cours. Je n'ai rien à perdre. Ça m'a donné ce goût-là »⁴.

Pour Louise et Nadia qui ne se trouvent aucun talent artistique, l'intervention leur a quand même donné le goût de reprendre une expérience semblable si

³ Extrait de l'entrevue avec Christine, le 5 novembre 2008.

⁴ Extrait de l'entrevue avec Lisette et Élise, mercredi le 12 novembre 2008 à 12h.

l'opportunité se présente. Pour le moment, elles sont déjà plus intéressées aux cours d'arts plastiques de leurs filles au secondaire.

Même si l'intervention active le goût pour une autre forme d'art chez plusieurs participants, elle stimule également pour d'autres leur relation avec les arts visuels. Ainsi, l'expérience a donné le goût à Pierre de voir des œuvres d'art. Malgré une démarche très réfléchie et un plaisir ressenti, Pierre ne veut plus retoucher à la création. Il y a longtemps qu'il s'est convaincu de n'avoir aucun talent dans la création picturale. Mais Pierre est déjà un consommateur d'arts visuels. Il va à l'occasion visiter des expositions et il s'implique au comité de sélection pour la collection de la ville. L'expérience a attisé cette relation qu'il a avec le milieu des arts. Il a le goût de favoriser ces rencontres et de les vivre plus intensément. La démarche de création qu'il a vécue lui donne le goût d'interpréter les œuvres qu'il se donnera la chance de regarder. Il désire également s'investir davantage avec les artistes de sa ville.

Comme nous l'avons vu avec Dan Sperber au deuxième chapitre, sur la contamination des idées, chaque participant s'est approprié l'expérience avec son propre bagage idéologique, ses multiples représentations mentales ainsi que ses propres représentations culturelles. Les participants ont ainsi assimilé ce qu'ils ont vécu, en relation avec leurs expériences personnelles, leurs préférences et leurs connaissances antérieures. Chaque personne a conservé de cette contamination quelque chose de différent, en lien avec tout ce qu'elle a accumulé par le passé.

À ma grande surprise, selon les témoignages recueillis, l'expérience leur a donné le goût de ramener les activités reliées à la création en priorité dans leur vie, à l'instar de Julia qui souhaite aménager un petit atelier dans sa maison et reprendre la peinture. J'ai également observé que l'intervention artistique avait réveillé de manière générale la flamme artistique de chaque participant, comme si l'aspect créatif sommeillait en puissance à l'intérieur d'eux ! La majorité des gens se sont rendu compte du plaisir relié à l'expression, ce qu'ils se refusaient auparavant au nom de toutes les obligations de la vie.

7.1.1 L'obligation à regarder de plus près le travail de l'artiste

L'expérience vécue en atelier a amené les participants à s'approprier l'œuvre de l'artiste choisi. Premièrement, ils ont choisi la reproduction et, par la suite, ils ont effectué un travail d'analyse. Le participant a été obligé de comprendre davantage le travail de l'artiste pour être en mesure d'en transposer quelque chose sur sa photocopie. Pour ce faire, il a dû essayer de décomposer l'œuvre, d'en faire ressortir les couleurs, les traits, les formes, les textures, etc. Certains, comme Pierre, se sont même remémoré la démarche personnelle de l'artiste.

Il y a donc tout un travail d'appréciation, de compréhension et d'analyse qui s'est fait de la part du participant dans son action de création. Pierre était conscient d'une partie de ce travail lors de l'atelier, mais il a réalisé l'ampleur de sa démarche avec une certaine distanciation pendant l'entrevue.

Les participants ont également saisi le sens et la complexité d'une démarche de création en passant par les étapes de l'angoisse et du plaisir au cours du projet. Ils ont réalisé que c'était difficile d'être inspiré, même avec une photocopie et une reproduction. Pour avoir travaillé avec des artistes, plusieurs savent que la démarche de l'artiste découle d'une recherche longuement réfléchie. Les participants ont pris conscience du travail acharné de l'artiste pour arriver à une image intéressante.

Pour nos employés, ce que je découvre par après, c'est que l'expérience a eu une influence dans leur travail : de comprendre mieux par l'intérieur, je dirais, la zone du service, soit de la culture⁵.

En même temps, j'ai un respect pour ceux qui font ça. Ce n'est pas facile. Arriver à quelque chose, une recherche, un travail, c'est un travail en tant que tel. Ça a rendu plus tangible la complexité de la création⁶.

J'ai réalisé que les arts c'était une démarche quand je l'ai fait⁷.

⁵ Extrait de l'entrevue avec Pierre, 5 novembre 2008.

⁶ Extrait de l'entrevue avec Siméon, 12 novembre 2008.

⁷ Extrait de l'entrevue avec Louissette, 12 novembre 2008.

Plusieurs participants côtoient de près ou de loin la culture : ils travaillent à la diffusion, à la communication des événements, dans les bibliothèques, etc. Cette expérience leur a fait prendre conscience du milieu dans lequel ils œuvrent, en vivant eux-mêmes une démarche de création. Souvent, ces personnes travaillent avec des œuvres terminées, que ce soit des spectacles, des représentations musicales ou des expositions. L'expérience leur a fait vivre la démarche de création.

7.2 Conception de l'expérience des participants

Lors de l'entrevue, j'ai demandé aux participants leur perception du projet. Ils ont tous un esprit critique face aux œuvres de la collection et sur la culture en général. Ils côtoient tous le milieu des arts à différents niveaux. Je voulais connaître leur vision du projet qu'ils ont vécu. Dans l'analyse des données, j'ai répertorié plusieurs perceptions sur la nature de ce projet. J'ai fait ressortir différents concepts reliés à l'intervention : une médiation culturelle, une mobilisation de groupe, un art qui réunit, une réalisation communautaire ou, encore, un art social.

7.2.1 Médiation culturelle

Plusieurs participants interrogés ont perçu cette intervention comme une activité de médiation culturelle. Pierre, Andréanne, Julia, Sophia et Caroline ont tous dit dans leurs propres mots, qu'ils percevaient cette expérience comme une activité de médiation culturelle.

C'est de la médiation de l'art, vraiment, on est dans la médiation culturelle. Je suis persuadé que tous ceux qui ont participé ont fait un pas, dans une meilleure compréhension artistique (Pierre).

Ça tu vois, je trouve ça le « fun », ça démocratise l'art (Andréanne).

C'est plus une animation culturelle (Julia).

Mais l'art, oui, les employeurs ont peut-être un rôle à jouer sur l'ouverture d'esprit du personnel (Caroline).

Quant à Sophia, elle a comparé l'expérience à une animation qu'elle avait déjà vue dans une entreprise où une personne ressource des magasins De Serres était venue faire vivre un atelier familial lors d'une rencontre d'employés pour la fête de Noël. Pour elle, l'atelier demeure une animation qui favorise la médiation culturelle, cette fois-ci offerte à un groupe d'adultes.

La médiation culturelle est un concept en croissance dans différentes régions du Québec. Nous en entendons parler de plus en plus dans les villes où des budgets sont alloués à différents organismes pour des interventions dans ce sens. L'association *Médiation culturelle* créée en 1999 à Lyon en France est associée avec l'organisme *Culture pour tous* du Québec. L'association propose aux chercheurs et aux professionnels des musées, centres d'art, écomusées, lieux d'exposition, etc., de se rassembler et de réfléchir aux enjeux de la médiation et à sa mise en œuvre dans les institutions culturelles. Sophie Joli-cœur (2007), du groupe de recherche sur la médiation culturelle du programme *Culture pour tous*, définit la médiation culturelle comme des « initiatives qui créent une opportunité de rencontres et d'échanges personnalisés favorisant l'apprentissage et l'appropriation de la culture par les clientèles les plus éloignées de l'offre culturelle professionnelle » (p. 1). Elle ajoute que ces actions mettent l'accent sur un travail de rencontre.

Dans le cadre de mon projet, l'activité culturelle était amenée de manière ludique; le côté jeu de l'intervention enlevait les appréhensions possibles de la part des employés. Les règles du jeu étaient proposées par la disposition des éléments sur le mur et les tables et, en même temps, laissées à une interprétation libre du participant. La grande quantité de papier disponible enlevait toute peur de rater, il était très facile de recommencer. Il y avait une très grande liberté dans l'atelier. Je ne donnais aucune directive. Je précisais aux participants qu'ils devaient agir sur les photocopies et qu'ils pouvaient se choisir une reproduction sur le mur. Ce sont les seules informations que je donnais. Ces indications dirigeaient toutes les actions vers la transformation de l'image. Le côté ludique de l'intervention réduisait toute

conformité ou protocole pouvant être reliés au travail en offrant une cellule de jeu à l'extérieur du champ d'expertise des employés. L'activité se réalisait avec une spontanéité et une désinvolture provoquées par le côté ludique, mais également par l'abondance des supports très accessibles de la photocopie. Pierre, comme plusieurs autres participants, a apprécié ce côté ludique de l'expérience qui enlevait tout le côté menaçant que le manque de maîtrise des médiums artistiques pouvait causer. « Ce que je trouve encore plus intéressant, c'est une compréhension supplémentaire de l'art, médiation culturelle, encadrée professionnellement, tout en n'étant pas menaçante. C'était ludique, mais on sentait qu'on s'en allait quelque part »⁸.

Le travail de création en atelier, le choix d'une œuvre de la collection de la ville et les discussions autour de la rencontre favorisent l'appropriation de quelques œuvres de la collection de la ville, l'apprentissage d'une certaine démarche de création ainsi qu'un peu d'habileté avec des gestes reliés au pictural. De plus, l'intervention sensibilise les participants au travail de l'artiste peintre et à celui d'une chercheuse en arts visuels. Plusieurs participants doivent rencontrer des artistes ou des organismes culturels dans leur fonction. L'intervention artistique leur a donc fait comprendre davantage le milieu de travail dans lequel ils évoluent.

7.2.2 Mobilisation de groupe

L'intervention fut perçue par certains participants comme une expérience de mobilisation de groupe qui unissait des employés autour d'une même activité. Lors de l'atelier, les personnes participantes se sont mobilisées pour venir jouer à l'artiste. La première implication s'est manifestée lorsque quelques employés ont fait le tour des bureaux en prenant des photographies. Lorsque fut venu le temps de la participation aux ateliers, les employés se sont entendus entre eux pour venir

⁸ Extrait de l'entrevue avec Pierre, le 5 novembre 2008.

ensemble, par service. Ils ont terminé l'atelier en partageant ce qu'ils venaient de vivre. Ils étaient devenus des complices.

Pierre répète souvent lors de son entrevue du 5 novembre 2008 : « Et ça crée des liens entre ceux qui ont participé, *Team building*, mobilisation d'équipe ». Il ajoute encore : « Tu as un objet commun, autre que les dossiers du bureau, ça met le bouillon de culture pour que d'autres aspects de la personnalité tissent des liens ». Pour sa part, Marie énonce que l'expérience est une « belle occasion d'échange et de rencontre autour de l'art et avec l'art, avec les gens qu'on y rencontre et avec qui on n'a pas, justement, ce genre de relation au départ ».⁹ Caroline trouve que c'est une expérience qui peut améliorer les relations de travail entre les employés qui doivent coopérer en équipe. Elle ajoute que l'expérience peut « créer une dynamique aussi, pas juste au niveau de l'art, mais au niveau du travail en général, créer une dynamique, savoir écouter l'autre, écouter les points de vue, sans que ça paraisse »¹⁰.

L'intervention artistique est une expérience de mobilisation d'équipe puisqu'elle regroupe des employés autour d'une activité vécue en commun. Les personnes qui y participent découvrent d'autres facettes de leurs collègues de travail. Le fait de participer à l'atelier ne met pas en cause les compétences pour lesquelles elles ont été engagées.

7.2.3 Un art qui réunit

Lors de notre entrevue du 5 novembre 2008, Pierre mentionne que, pour lui, ce projet est une forme d'art qui réunit des personnes d'un même milieu au nom de l'art, à cause de l'art, par l'art et pour l'art. Cette intervention réunit quelques

⁹ Extrait de l'entrevue avec Marie, le 5 novembre 2008.

¹⁰ Extrait de l'entrevue avec Caroline, le 26 novembre 2008.

personnes d'un milieu de travail qui acceptent de se faire déranger par l'art. Ici, l'art interpelle, il dérange. Il regroupe des adeptes qui acceptent de prendre part à un jeu. Je crois également que l'art est ici un moyen de réunir des personnes d'un même milieu au moyen d'une cohésion artistique. C'est l'action de se compromettre en arts, de s'abandonner dans l'action de la création en groupe qui crée une communauté d'artistes par le jeu. Les participants mettent de côté leur peur du ridicule et tous les préjugés possibles pour s'abandonner à une activité ludique de création plastique. Ils réussissent à faire le pas à cause du soutien du groupe de pairs qui les appuie. L'action soude le groupe dans une activité commune qui leur appartient en tant que groupe de participants. Pierre parle d'ailleurs de l'art comme d'un élément de fusion de la communauté.

7.2.4 Un art communautaire

Tout le monde devait s'inspirer d'une œuvre de la collection pour transformer une photographie d'un endroit de la ville. L'action de la transposition d'une image sur une autre était commune. Par contre, les réalisations demeuraient individuelles. Pierre me parle d'une activité conceptualisée par une artiste vers une création commune : « Dans l'expérience, tu n'étais pas directive, tu as amené le côté ludique, il y avait un encadrement. Alors, j'ai fait une expérience générée par une artiste, il n'y a pas de doute. C'est une forme de réalisation communautaire ». Nadia, pour sa part, trouve que l'ambiance de groupe métamorphosait la participation individuelle en une expérience collective. Même si chaque personne créait sa propre réalisation, l'effet de groupe apportait une perspective communautaire au projet.

Le contexte du jeu ajoutait également un aspect social à l'intervention. Les photographies ont été captées par les employés dans leur bureau de travail ou dans leur ville. Les œuvres qui inspiraient les participants viennent de la collection de la ville. Le concept de l'intervention apporte un cachet très régional au projet, car les ateliers invitent un groupe d'employés d'un même milieu de travail à transposer l'interprétation qu'ils font des œuvres qui les entourent sur des photographies de leur

environnement. Les participants ont travaillé côte à côte avec le même problème à résoudre; ils s'influençaient l'un l'autre sans travailler sur l'image de l'autre. La réalisation commune se faisait dans l'action. Les circonstances du jeu donnaient un aspect communautaire à l'expérience.

7.2.5 Un art social

L'intervention artistique que j'amène est considérée comme de l'art social par certaines personnes, puisqu'elle réunit des gens autour d'une action de création. Le travail est individuel, mais la rencontre et son dynamisme sont importants dans le projet. Christine voit l'intervention comme de l'art social puisque l'ambiance de groupe influence l'attitude et les réalisations de chacun. « Je dirais, oui, c'est communautaire, mais c'est plus un art social. Il n'y a personne qui est venu à l'atelier et qui a fait sa peinture qui n'ait pas été influencée par le contexte, ils regardent ailleurs ce qui se fait »¹¹. Le nombre des participants et l'énergie qui s'en dégageait modifiaient l'ambiance de l'atelier. Le travail de chacun influençait le travail des autres.

Puisque Christine a mentionné l'art social, je suis allée vérifier ce qu'Henri-Pierre Jeudy (2000) en pensait, cet auteur qui s'intéresse particulièrement à l'art au service du citoyen, comme nous l'avons vu auparavant. Il utilise les termes d'art social en étudiant les arts dans la rue et, plus spécifiquement, les squats d'artistes qui se sont développés autour de la vie parisienne dans des lieux inoccupés. Les squats d'artistes sont des lieux désaffectés où des artistes se regroupent et créent une animation artistique ouverte au public. Ces événements sont diffusés sur le Web et ouverts à tous. L'auteur mentionne¹² que les œuvres d'artiste inscrites dans l'espace public exercent un rôle social à l'insu de la volonté de l'artiste lui-même. Par la suite, il dit également que « les arts dans la rue » constituent sans aucun doute

¹¹ Extrait de l'entrevue avec Christine, le 5 novembre 2008

¹² Lors d'un programme interministériel de recherche sous le titre Culture, ville et dynamiques sociales tenu à Paris en février 2000.

un «art social », il ajoute que toutes les opérations artistiques dans cet espace public, soit soutenir, animer et reconstruire le lien social, relèvent également de l'art social.

L'intervention artistique en milieu de travail que je propose n'est pas de « l'art dans la rue » mais un « art au travail ». Elle est offerte aux employés de la ville, dans un premier temps, aux membres des organismes municipaux, par la suite, et finalement aux citoyens de la ville. L'intervention artistique rejoint donc la population de la Ville de Laval de manière restreinte mais organisée.

7.2.6 Se laisser diriger par une artiste

L'intervention que j'ai proposée aux employés de la Ville de Laval a été conçue et proposée par une artiste. En quelque sorte, j'ai dirigé le jeu tout au long des rencontres. Les règles du jeu étaient très bien spécifiées avec les reproductions plastifiées sur les murs, les photocopies sur le sol et tous les médiums artistiques sur les tables. Je n'avais pas besoin d'ajouter d'autres explications et le jeu électronique reprenait les mêmes directives. Les participants entraient dans le jeu et se laissaient prendre dans l'action. Ils m'ont dit qu'ils avaient apprécié la direction donnée par l'artiste. Ils se sont sentis rassurés d'agir sur une image déjà présente sur la feuille.

Andréanne me voit comme le fil conducteur de cette expérience. Elle sent qu'elle participe à une étape de la démarche. Lorsqu'elle se présente à l'atelier, elle constate qu'il y a un système mis en place. Le local est transformé, plusieurs images sont affichées et d'autres jonchent le sol. Elle pose des gestes qui sont documentés et qui vont rejoindre d'autres gestes antérieurs. Elle sent l'organisation derrière l'intervention. Caroline voit l'artiste intervenante comme une personne qui amène les participants à libérer leur créativité. Elle dit : « Dans le fond, c'est forcer un peu le monde à se laisser aller »¹³. Siméon voit les arts visuels comme le moyen par

¹³ Extrait de l'entrevue avec Caroline, le 26 novembre 2008.

excellence de faire monter la créativité de chacun. Puisque l'action se passe en solitaire, il s'est retrouvé dans sa « bulle » lors de l'atelier. D'après lui, ce n'est pas comme d'autres formes d'art où l'on a besoin de collaborateurs, comme le théâtre ou la musique.

En général, la structure de l'intervention a rassuré les participants. L'aspect ludique fut bien compris par l'ensemble des employés. La métaphore de la contamination a attiré certains curieux. Ils sont entrés dans un lieu qu'ils fréquentent régulièrement, transformé en atelier pour une courte période. Ils se sont sentis appuyés par leurs pairs, accueillis par Christine, encouragés par le travail des autres participants et entraînés par le plaisir du jeu. Mon rôle était de créer une ambiance propice à l'ascension de leur élan de création. J'installais l'ambiance, je laissais une grande autonomie. Tout était là, sur les murs, sur les tables et sur le sol. Le concept du projet était très simple et la latitude d'action de chaque participant, assez grande.

7.3 La réception participative

En voulant cerner la réception d'un projet d'intervention où les « spectateurs » prennent part au projet de l'artiste, j'ai réalisé que la réception devenait participative. Ce n'est pas la première fois que j'incite des personnes à participer à mon projet de création. Je note donc dans cette section la manière dont ce présent projet s'insère dans ma démarche de création d'œuvres participatives. Par la suite, je relève le lien avec la théorie de Hans Robert Jauss et, finalement, je développe ma propre conception de la réception participative.

7.3.1 Ma démarche de création d'œuvres participatives

Dans les projets précédents, comme *Trottoir de traces* (1998), *Réalité sociale* (1999) et *Gestes au carré* (2000), les participants travaillaient directement dans l'œuvre proposée. Celle-ci devenait un peu la leur; ils entraient dans la réalisation de

l'œuvre. L'œuvre prenait vie avec leurs gestes. Par cette implication, je voulais marquer la mémoire des gens. L'œuvre prenait tout son sens avec la signature des spectateurs.

Par le projet *l'art qui se vit, manigance artistique* (2007), Christine Baillargeon et moi voulions donner une grande importance au spectateur. Celui-ci entrait dans un réseau de connaissances en participant au projet.

Avec l'intervention *Laissez-vous contaminer par l'art !*, les participants devaient réaliser une production inspirée d'un autre artiste. Toute l'importance était accordée à l'ensemble de ces réalisations par l'exposition et la diffusion de chacune sur le Web. Le projet dans son ensemble devait créer des liens de complicité entre les participants, des liens affectifs qu'ils auraient tissés au nom de l'art. C'est l'intervention par la réception du jeu, les ateliers de création et la diffusion des produits qui ont créé un lien nouveau entre des personnes qui travaillent ensemble depuis un certain temps. Dans ce projet, elles ont développé une connivence entre elles, elles sont devenues membres d'un groupe qui a osé se laisser contaminer par l'art, une *colonie bactérienne*.

Avec ce dernier projet, la volonté de réunir des personnes au nom de l'art s'affirme dans une pratique de création ouverte à l'autre. Le laboratoire artistique que je crée dans un local d'une mini société organisée qu'est le milieu de travail se vit au quotidien. Le processus de création de cette intervention est semblable à l'installation du projet *Engrenage humain*, présenté au CEG à Sorel-Tracy en 2004. Dans un premier temps, je lance un concept et j'accumule des données : à Sorel-Tracy, un réseau de connaissances; à la ville de Laval, un virus artistique et une contamination possible. Par la suite, les résultats prennent forme dans une institution du milieu des arts; à Sorel-Tracy, des bulles de photographie et des petits mots des résidants sont présentés au Centre d'exposition des Gouverneurs; à Laval, les réalisations des participants figureront dans un laboratoire artistique mis en espace dans un lieu qui reste à définir. Le projet se poursuit.

C'est la première fois que je prenais la peine de m'arrêter au vécu de l'expérience des participants. Pour certains, celle-ci a réveillé les *virus-artistiques* en eux. Plusieurs se sont rappelés le plaisir que la création leur apportait jadis.

Par contre, lors des entrevues, j'ai constaté que l'ensemble des participants ne remarquaient pas le travail de création de l'artiste intervenante derrière le projet. La plupart voyaient dans ce projet une simple animation culturelle de ma part.

Seul Pierre voit cette expérience comme une démarche de création intégrante et ouverte vers l'autre, de la part de l'intervenante. Selon lui, l'intervention que j'ai initiée se détache de moi pour intégrer le geste de création des participants. Il faut dire que Pierre a accueilli le projet pour la Ville, il en connaît la complexité.

Nous avons vu avec Michaud (2003a) au deuxième chapitre, que l'œuvre objet a laissé place à l'expérience. Plusieurs exemples de cet état de fait se retrouvent au premier chapitre avec les arts communautaires, l'esthétique relationnelle et l'art électronique. Pour sa part, Forest (1983) voit l'artiste actif utilisant des moyens de communication. Pour Popper (1980), l'environnement esthétique est large; il suit l'imaginaire de l'artiste; il est ouvert à la participation du spectateur. De son côté, Gablik (1997) trouve que l'artiste doit se soucier de sa communauté dans son action et s'éloigner d'un art spéculateur. Elle voit l'artiste comme un médiateur de la communauté. Clark (2005) invite les spectateurs à entrer en relation avec ses œuvres portables.

Les écrits sur l'expansion de l'artiste dans différents territoires se multiplient. Par sa création, l'artiste s'approprie différents rôles sociaux, que ce soit Marie-Ange Guillemot qui « soigne » les pieds des spectateurs avec *Le paravent* (1997) ou les « traitements homéopathiques » (1992) de Claire Roudenko-Bertin (Loubier et Ninacs, 2001, p. 95). Lors de la journée d'étude du 29 avril 2009, organisée par des étudiantes du Doctorat en études et pratiques des arts de l'UQAM, Paul Ardenne nous entretenait des formes d'interventions artistiques en milieu urbain. Il parlait d'une esthétique de la présentation plutôt que de la représentation et de la mutation de l'œuvre d'art avec le désir de l'artiste d'entrer en relation avec le public.

Depuis la *Fontaine* de Duchamp en 1917, l'objet d'art et son esthétique n'ont pas cessé d'évoluer, de se dissoudre dans un état gazeux ou relationnel, de muer sous d'autres formes une *œuvre-système invisible* en suivant les caprices et les règles de l'artiste. Toutefois, le public ne suit pas nécessairement cette évolution. Souvent, la perception de ce qui peut être œuvre passe inaperçue pour le grand public, comme dans *The Embroidery Bandit* (2000), de Diane Borsato, les petites broderies que l'artiste cachait dans les vêtements qu'elle essayait au hasard dans les boutiques. Ou encore, *Survival Virus de Survie* (1991-1999), de Mathieu Beauséjour où l'artiste estampait sur des dollars qui lui tombaient sous la main ces mots, *Survival Virus de Survie*, et les remettait en circulation (Loubier et Ninacs, 2001, p. 18 et 26).

Ma pratique de création participative laisse toujours une place au geste des visiteurs. Dans certains cas, l'œuvre est réalisée avant et elle prend forme avec les spectateurs, *Trottoir de traces*, *gestes au carré* en sont des exemples. D'autres fois, les réponses des personnes sollicitées sont accumulées avant la finalité de la présentation en galerie, par exemple dans le projet *Engrenage humain*.

Pour le présent projet, Laissez-vous contaminer par l'art!, j'ai conceptualisé l'intervention sous la métaphore de la contamination. J'ai développé le jeu électronique et mis en branle l'intervention avec la ville de Laval, chapeauté par le projet *l'Art au travail* de l'organisme québécois *Culture pour tous*. L'exposition des réalisations des employés dans les différents locaux de la ville fait partie de l'intervention : elle regroupe certaines réalisations des employés et participe à la contamination du milieu. Le projet se poursuivra dans d'autres milieux de travail dans la poursuite d'une pratique de création en insistant davantage sur la métaphore de la contamination. Plus le projet avance et plus la métaphore prend de l'importance.

7.3.2 La réception participative en lien avec la théorie de Jauss

Nous avons vu au deuxième chapitre que Jauss (1990) associe le plaisir et l'attitude de jouissance au fondement de l'expérience esthétique. L'auteur distingue la jouissance esthétique par sa capacité de libérer la personne des contraintes pratiques du travail et des besoins de la vie quotidienne par son imaginaire (p. 141 - 142). Kerlan (2006) et Dewey (2005) associent également l'expérience esthétique à un état de concentration absolue dans le plaisir. Kerlan nous rappelle que l'enfant qui dessine est souvent pris de « plénitude absorbée » (p. 9), traits essentiels de l'expérience esthétique, ce que j'ai également observé chez des participants lors des ateliers dans les bureaux transformés à cette occasion.

Rappelons que Jauss (1990) décrit les trois composantes de l'attitude de la réception de l'art : *poiesis* (la production), *aisthesis* (la perception) et *catharsis* (la communication) (p. 143). Si je fais un parallèle entre cette théorie de l'expérience esthétique et l'intervention artistique que j'ai planifiée, la *poïesis* devient la création du *virus-artistique* et son injection dans l'entreprise hôte. Le *virus-artistique* n'est plus sous le contrôle de son créateur, il est inoculé à tous les employés du milieu de travail et sa réception dépend de l'attitude du groupe à son égard et des dispositions de chacun pour les arts. Je conçois le projet d'intervention dans le but de créer une rencontre au nom de l'art où la matière et le travail en atelier servent de facilitateur de la communication. La réponse des participants amène le groupe composé de l'artiste et des gens qui ont répondu favorablement à l'appel à vivre une expérience esthétique. C'est le fait de vivre cette émotion d'unité dans l'esprit de la création qui est l'apogée de cette intervention et qui, à mon avis, se rapproche de l'esthétique d'une œuvre d'art.

Par le fait même, l'*aisthesis* est la prise de conscience par certains participants des *virus-artistiques* déjà inclus dans leurs systèmes, virus qui étaient demeurés latents jusqu'à maintenant ou qui sont toujours très actifs dans leurs périodes de loisir. Donc, le projet a permis de recentrer le récepteur sur sa propre dimension existentielle et sur ses priorités. L'intervention l'a amené à renouveler sa perception de lui-même et sa vision de l'artiste en général. Le côté créatif était émoussé par les

obligations de la vie. L'expérience a actualisé leur plaisir relié à la création artistique. Chaque participant a repris possession d'une infime partie de son propre pouvoir créateur. Le vécu de l'expérience a amené les participants à prendre conscience du travail de recherche de l'artiste dans sa démarche ainsi qu'à percevoir ce qui se passe derrière l'œuvre d'art.

Dernier aspect de la *Poétique* d'Aristote repris par Jauss : la *catharsis*. Cette caractéristique éloigne le récepteur de l'ordinaire, l'interpelle et le rallie au monde de l'art dans une émotion de liberté et de plénitude. La *catharsis* survient en particulier lorsque l'individu se laisse prendre par le *virus-artistique*, se sent entraîné par l'action de création reliée au jeu et en oublie qu'il est au travail. La catharsis se retrouve dans le sentiment d'*Einfühlung* vécu en commun de Worringer (1978), ce retour à l'expression de soi-même dans une unité de groupe. Il s'agit d'un mouvement de communication qui relie tous les individus du groupe dans une libre expression de soi. Hans Robert Jauss (1990) mentionne qu'une œuvre qui touche la conscience du récepteur renouvelle sa propre perception du monde.

Selon Jauss, l'expérience esthétique qui est portée à l'attention du participant se concrétise sur les trois plans : *poïesis*, *aisthesis* et *catharsis*. La conscience de l'individu renouvelle sa perception de son élan créateur. Le plaisir éprouvé lors de la réception participative ranime en lui le goût de la libre expression. Finalement, cette conscience débouche sur une nouvelle compréhension de ses propres capacités (Jauss p. 143) et renouvelle son attirance pour une forme d'expression qui était sienne.

Se mettant dans la peau d'un artiste l'espace d'un moment, plusieurs participants se sont laissés prendre au jeu et ont ressenti des émotions reliées à la création. Ces sentiments les ont éloignés considérablement de leurs préoccupations quotidiennes pour rejoindre leur imaginaire. Jauss nomme cette capacité *identification cathartique*, le fait de se mettre à la place du « héros » et de prendre part au plaisir de vivre librement. Dans le cas de mon intervention, cette conscience a ramené les participants à l'essence même d'une vie intuitive. Selon Jauss : « la

jouissance cathartique est aussi bien libération *de* quelque chose que libération *pour* quelque chose » (p. 162). D'après l'auteur, ce qui distingue cette expérience esthétique des autres formes d'activité, c'est cette grande liberté qui la chapeaute.

La notion de réception esthétique qu'amène Jauss m'interpelle beaucoup. L'auteur attire ici notre attention sur le pouvoir de l'expérience visuelle par rapport à nos connaissances intellectuelles, une connaissance sensible des choses. Il est question ici d'œuvres objets traditionnelles. Est-ce que les notions sont différentes ou accentuées lorsque l'artiste ouvre l'œuvre à la participation du spectateur ?

7.3.3 Ma perception d'une réception participative dans le contexte du présent projet

Depuis que j'inclus le spectateur dans la concrétisation de l'œuvre que je conceptualise, j'invite celui-ci à vivre une expérience esthétique. Même s'ils en ont l'opportunité, ce ne sont pas tous les visiteurs qui sont disposés à donner l'attention, la présence et l'enthousiasme nécessaires à une expérience esthétique concluante. De la même manière, un visiteur n'est pas toujours réceptif à une œuvre objet. Mais, une réception participative attire davantage l'attention du visiteur.

La réception participative touche profondément le récepteur. Mes premiers projets participatifs, *Trottoir de traces* et *Gestes au carré*, ne demandaient que quelques secondes d'investissement de la part des participants, le temps de poser une trace sur l'œuvre. Ces gestes marquaient tout au plus la mémoire des spectateurs. Avec l'intervention artistique que j'ai fait vivre aux employés de la Ville de Laval, l'effet est beaucoup plus englobant et durable. L'action agit sur les *virus-artistiques* de chaque personne. Le jeu électronique garde actif le lien avec les participants jusqu'à leur domicile et les incite à se présenter aux ateliers. Le projet a permis de réunir quelques employés dans une salle laboratoire transformée en atelier pour l'occasion, de les éloigner de leurs tâches professionnelles, de solliciter

leur aptitude à la création, de créer un lien d'appartenance au monde de l'art, le temps d'une période de dîner, afin de leur faire vivre une expérience esthétique.

Mon intention est dans la mise en place d'une rencontre, c'est-à-dire dans le fait de réunir des personnes autour d'une émotion esthétique vécue en commun. Les réalisations des employés deviennent des manifestations de ces rendez-vous artistiques. J'amène des employés d'une entreprise à se regrouper sur leur heure de dîner pour jouer à l'artiste. Ces personnes portent d'abord un jugement esthétique sur les œuvres de la collection de la ville qui se retrouvent dans le jeu, en choisissant une œuvre plutôt qu'une autre. Ils vont jusqu'à analyser l'œuvre choisie dans le but de s'en servir eux-mêmes dans leurs actions picturales sur une photographie qu'ils ont également choisie. La transformation de cette image, leur réalisation, témoigne de la compréhension de l'œuvre choisie, de leur personnalité ainsi que de leurs perceptions des attentes de l'intervenante.

J'amène ensuite le groupe de récepteurs à poser une action qui prend pour modèle la démarche d'un artiste, avec les angoisses du début du processus et les plaisirs de l'expression de soi. Il en résulte ce que j'appelle une esthétique du geste. Lors de la rencontre, les participants ont vécu des émotions rattachées aux gestes de l'artiste. Nous avons vu que l'intérêt d'une œuvre s'est déplacé de l'objet vers la démarche. L'intervention que je propose dirige l'attention sur l'action à poser. Tout est dans la gestuelle de création des participants. Cette action les oblige à observer les œuvres objets de la ville et à les analyser. Les mêmes gestes les amènent à réfléchir sur leur propre condition humaine au potentiel créateur. Plusieurs participants se remémorent une activité où ils prenaient plaisir à s'exprimer librement. Ce mouvement rejoint l'artiste en eux. Les gestes de création font partie de l'expérience esthétique que je leur fais vivre. L'expérience esthétique est enclenchée par la réception participative.

De plus, le fait que plusieurs personnes posent les gestes artistiques en même temps développe une filiation dans le groupe, ce qui s'apparente à une esthétique

relationnelle, un art qui réunit. Les participants développent une connivence au nom de l'art.

Les personnes qui se présentaient aux ateliers appréciaient déjà les œuvres de la collection de la ville. Ils les fréquentaient quotidiennement et ils avaient leur propre jugement esthétique sur celles-ci. Le projet occasionnait une mise à jour de leur propre jugement esthétique en s'intéressant, par exemple, à des œuvres abstraites pour la première fois ou en discutant de leurs préférences avec des collègues de travail. L'essentiel de ces rencontres était dans la communion des *virus-artistiques* des participants avec les discussions, mais également avec les gestes de création posés et la création d'une *colonie bactérienne*. À certains moments, j'ai ressenti une connivence entre toutes les personnes présentes à l'activité. Malgré le fait que nous étions dans une salle de réunion, la transformation du lieu en atelier, l'espace d'un dîner, en plus de l'énergie créatrice que le groupe dégageait, nous a transportés dans le monde de l'art.

Après avoir constaté la dématérialisation de l'art, avec Michaud, et considéré l'appellation d'œuvre d'art comme un acte de foi, l'esthétique peut-elle prendre place dans une commune-union d'individus, rassemblés par le geste au nom de l'art?

Le projet d'intervention avec les employés de la Ville de Laval s'est infiltré à travers le personnel et leur famille de manière discrète. Premièrement, il a touché les participants avec le plaisir de l'atelier, à tel point que plusieurs d'entre eux désirent poursuivre une certaine relation avec la création. Par la suite, ces personnes infectées ont partagé leur expérience avec des collègues de travail et avec leur famille immédiate. Des parents se sont déplacés pour venir voir l'exposition, d'autres ont pu constater le travail effectué en visitant le site Web du projet et la galerie des réalisations. Puis, l'exposition de 24 des réalisations ayant circulé dans plusieurs milieux de travail fréquentés par les employés a contribué à la propagation de la contamination dans le temps. La présence des réalisations dans leur milieu permet de réactiver occasionnellement la discussion autour des gestes créateurs des participants. Finalement, les réalisations qui sont encadrées demeureront en

permanence dans les bureaux des participants; il y aura certainement quelques curieux qui poseront des questions sur l'origine du travail et qui ranimeront la discussion autour de l'action. La contamination n'a pas été aussi virulente que je l'avais espéré mais elle sera, je le crois, persistante.

Lors des entrevues, j'ai constaté que le *virus-artistique* lancé a provoqué le réveil des *virus-artistiques* latents de plusieurs participants. Le virus s'est révélé remède. L'intervention a ranimé le goût de s'exprimer chez plusieurs personnes. Elle leur a permis de se remémorer le plaisir relié au jeu, ici, le jeu de la création. Les sentiments vécus lors de l'atelier ont agi comme stimulant de la zone créative de plusieurs. Je vois ainsi la réaction d'une *doxa-pharmakon* de Cauquelin (1999, p. 94). Le *virus-artistique* est une infection qui affecte les participants, qui atteint leur côté rationnel, mais un virus qui les guérit également. C'est un *virus-artistique* qui les sauve d'une certaine rigidité, qui leur fait prendre conscience de leur potentiel créateur, du plaisir de laisser émerger un côté refoulé par la pression de production qu'ils vivent chaque jour. Dans le fond, un *virus-pharmakon* fait réaliser aux personnes infectées qu'elles sont bien vivantes et très créatives.

En conclusion

En dégageant l'apport social de mon projet d'intervention, je souhaitais vérifier ce qu'un milieu de travail pouvait retirer d'une collaboration avec un artiste. Pratiquant ce type d'approche depuis 1996, je savais que ces coopérations sont très gratifiantes. Présenter son travail de création et rencontrer des personnes intéressées à participer à son projet sont des actions très valorisantes pour un artiste. À la suite des témoignages spontanés de quelques-uns des participants, j'ai pu identifier le fait que ce type de projet leur faisait vivre une expérience enrichissante. Je savais également que les dirigeants qui accueillait le projet étaient souvent très satisfaits des rencontres. Par contre, je ne connaissais pas l'ampleur des retombées auprès de tous ces acteurs. Cette étude m'aura permis de rencontrer les participants et d'investiguer sur leur vécu de l'expérience.

Certaines conclusions de cette étude, comme le plaisir relié à l'expérience et le goût de la répéter, rejoignent mes intuitions. J'étais contente de vérifier que l'expérience ouvrait l'esprit des participants pour le domaine des arts plastiques, de la création à l'appréciation, et augmentait même, pour certains d'entre eux, l'intérêt pour les cours d'arts plastiques de leurs enfants. Mais la médiation du projet a été beaucoup plus large que j'aurais cru. J'ai été agréablement surprise de l'effet de réveil que le projet a causé sur leurs diverses qualités expressives. Je ne croyais pas qu'une expérience de création plastique aurait des rebondissements sur le goût des participants pour la musique, l'expression dramatique ou la danse. La spécificité de l'intervention qui attirait l'attention des participants vers des œuvres de la collection de l'entreprise a même sensibilisé plusieurs participants aux qualités plastiques et esthétiques de l'art abstrait. De plus, lors de certains ateliers, j'ai ressenti avec eux le sentiment d'unité qui régnait par le geste de création.

En reliant l'analyse des données à la théorie, je me suis rendu compte que la réception des participants pour le projet devenait une réception participative qui ancrerait l'expérience dans leur vécu. J'ai constaté que le fait de vivre une expérience esthétique amplifiait les émotions reliées à l'appréciation, que la compréhension du travail de l'artiste semblait mieux assimilée, que la perception de leur besoin d'expression était renouvelée et que le sentiment de liberté et de plénitude a pu être éveillé par plusieurs, lors des ateliers.

Je pense qu'il se vit ce que j'appelle une réception participative à plusieurs moments de la vie artistique d'aujourd'hui, par exemple, lors d'une œuvre relationnelle, d'une création collective ou d'une œuvre participative. Je définis cette notion comme un moment où un individu ou un groupe de personnes vivent une expérience esthétique en présence d'un artiste. Je crois que cette expérience doit se vivre avec une intensité assez grande pour que le participant puisse ressentir le plaisir de l'expression en oubliant l'ensemble de ses obligations l'espace d'un moment. De plus, d'après mon analyse, le groupe de participants devrait sentir une cohésion entre le potentiel créateur de tous les acteurs pour que la réception participative soit mémorable. Finalement, je crois que pour vivre toute réception

participative, les personnes doivent être disponibles à l'expérience et laisser certaines craintes de côté. Par expérience, je constate que celle-ci marque la mémoire de ceux qui la vivent.

CONCLUSION

Quand j'ai entrepris le doctorat en études et pratiques des arts, je me suis rendu compte qu'il y avait plusieurs approches possibles à l'étude d'une intervention en milieu de travail. J'ai été tentée de décrire les étapes de réalisation de l'intervention par une modélisation systémique pour permettre à d'autres artistes de suivre mes traces. Mais je crois que l'approche de chaque artiste étant reliée à sa démarche et à ses intérêts particuliers, le but de ma recherche n'est donc plus que d'autres artistes poursuivent mon projet d'intervention qui m'est très personnel. Par contre, depuis que j'offre des projets d'œuvres participatives, que je me sers de la matière comme moyen de communication avec les personnes qui interagissent avec moi, je vois qu'il y a certaines retombées autant pour les récepteurs du projet que pour moi qui l'ai mis en place. Je trouvais important de relever les incidences d'une intervention artistique sur les personnes concernées par le projet. Les réactions des différents acteurs entrent dans la compréhension de ce que je nomme la réception participative.

Dans le cas présent, je voulais entreprendre un projet d'étude qui vise à placer une artiste en résidence dans le contexte d'un milieu de travail où les employés sont incités à participer à un projet rassembleur. Par cette intervention, je souhaitais changer la vision qu'on peut se faire d'une œuvre artistique : une œuvre n'y est plus statique mais devient une occasion d'échanges, de rencontres et d'implications. Dans un contexte d'intervention, la rencontre devient la principale caractéristique du projet. Alors, comprendre les effets sociaux de ces rencontres dans l'action me semblait ici primordial.

L'étude de l'apport mutuel entre l'artiste et les participants lors d'une intervention artistique pourrait servir aux artistes qui vivent des manœuvres de ce type ainsi qu'à des historiens de l'art qui désirent formuler une nouvelle approche

axée sur la réception de l'expérience esthétique. Plusieurs artistes sont déjà conscients de la richesse de cet échange entre eux et les citoyens qui s'investissent avec eux. Par exemple, Guy Blackburn (2006), artiste œuvrant dans la collectivité, nous mentionne qu'il est conscient de la puissance de l'interaction entre l'artiste et les participants à un projet, mais qu'il a de la difficulté à élaborer sur le phénomène.

Depuis que j'offre des animations aux élèves et au personnel des écoles ainsi qu'aux employés et dirigeants des entreprises, je m'aperçois que l'intervention en atelier est très conviviale et marque la mémoire des participants. Je l'ai encore constaté lors de mon intervention dans le wagon avec le Musée d'art contemporain des Laurentides le 21 août 2010 où un des participants se remémorait ma première intervention chez Gaz Métropolitain en 1996. Son souvenir de l'atelier était bien présent 14 ans plus tard. Lors de ces événements, il y a certainement une occasion de voir une ou plusieurs œuvres, mais il y a également une rencontre avec l'artiste et, surtout, il y a une action vécue en commun. Cette action compte pour beaucoup dans la force de cette rencontre. Avec la nouvelle direction sociale que prend l'art dans l'art communautaire, l'esthétique relationnelle et l'esthétique de la communication, je trouvais qu'il serait intéressant d'étudier la réception d'une œuvre participative lors d'une intervention artistique, cette fois-ci, en milieu de travail.

Rejoindre la personne adulte dans son milieu de travail et toucher à son sens créatif demeure prioritaire dans cette étude. L'apogée du projet d'intervention est dans cette union de l'acte de création.

Je constate que très peu de milieux de travail sont intéressés à de tels échanges entre le monde des affaires et les artistes. Souvent, la personne contactée laisse écouler plusieurs semaines, voire plusieurs mois avant de répondre. Quelquefois, une personne de l'entreprise est ouverte à mon projet, mais doit le refuser après consultation auprès des membres de l'entreprise.

Pourtant, je me rends compte que les retombées pour le personnel et pour l'entreprise sont très positives. Il est vrai que c'est très long avant de changer des mentalités. Je crois qu'il faudra plusieurs exemples, des articles dans les revues

d'affaires et des conférences lors de colloques regroupant des chefs d'entreprise pour arriver à convaincre les dirigeants d'entreprise du bien-fondé de ces partenariats.

Dans cette thèse, j'ai présenté un projet d'intervention spécifique à ma démarche de création personnelle qui a pris forme dans le cadre du récent projet *d'Art au travail de Culture pour tous*, édition 2008. Puisque mon intention était de provoquer une rencontre au nom de l'art et un rapprochement entre une artiste et une entreprise, j'ai structuré le texte pour aider à comprendre le contexte, la réalisation et l'analyse de l'intervention artistique en milieu de travail. J'ai donc séparé la thèse en trois parties. Dans la première partie, j'ai placé le projet dans le contexte de la recherche avec la recension des expériences antécédentes qui ont inspiré le projet et le cadre théorique. Dans la deuxième partie, j'ai développé la conception du projet d'intervention, de sa méthodologie à sa création sous la métaphore de la contamination. Dans la dernière partie, j'ai étudié l'effet de cette infection lancée dans une culture sous verre que sont devenus certains services de la Ville de Laval.

La première partie place le projet d'intervention dans son contexte. À cet effet, au premier chapitre, j'ai relevé mes expériences antérieures, reliées à ma démarche de création participative, et je me suis penchée sur trois approches qui s'apparentent à ma pratique : les arts communautaires, l'esthétique relationnelle ainsi que l'esthétique de la communication avec l'art électronique et l'intelligence artificielle. J'ai cerné différents liens entre ma proposition et ces approches. Par la suite, je me suis intéressée à la relation entre un artiste et une entreprise. Après cette mise en contexte, j'ai introduit ma problématique de recherche.

Dans le cas de l'intervention artistique que j'ai proposée, le sens de la propagation d'un virus artistique était étoffé de la métaphore de la contamination. J'ai développé le concept de la contamination en même temps que le jeu électronique, avant de le transmettre à la Ville de Laval. Je me permets de reprendre l'appellation d'*esthétique de la communication* de Forest car la description qu'il en

fait rejoint mon processus. En tant qu' « opérateur social » (Forest, 2003, p. 229), j'ai mis en mouvement mon concept de contamination lors des rencontres avec les participants dans la mini société organisée que représente la Ville de Laval. L'esthétique de la communication et l'art électronique, avec son intelligence artificielle, favorisaient la prolongation de l'action jusqu'aux domiciles des participants grâce à la version virtuelle du jeu. De plus, la galerie des réalisations offrait un « espace partagé » (Lestocart, 2007) entre tous les participants, un autre volet de l'esthétique de la communication. Sans compter que le jeu de rôle qu'offrait l'intervention permettait aux participants de rejoindre les propos de Georges (2004) en intelligence artificielle et de se créer une représentation d'eux-mêmes en tant qu'artiste, l'espace d'un moment, tant virtuellement que par leurs gestes en atelier. Ce jeu de rôle les conduisait parfois vers une prise de conscience existentielle de leur vie et de leur potentiel créateur.

Je ne peux pas dire que mon projet épouse totalement l'une ou l'autre de ces formes d'art, mais il emprunte à chacun un peu de ses caractéristiques. Ainsi les gestes posés en commun dérivent des arts communautaires. Par exemple, l'« œuvre » prend le sens d'œuvrer, un verbe d'action, selon le groupe d'artistes *Engrenage noir*, des arts communautaires. De plus, l'intention artistique de créer une rencontre au nom de l'art dans un milieu de gestionnaires suit l'esthétique relationnelle. Finalement, la manière de m'y prendre, en passant par plusieurs moyens de communication, frôle l'esthétique de la communication.

Ma pratique d'œuvre participative côtoie ces différents mouvements artistiques elle est légitimée par des institutions reconnus dans le milieu de l'art. Thierry de Duve (1989) décrit quatre conditions pour la reconnaissance de l'œuvre d'art : un objet de référence, un énonciateur, en l'occurrence l'artiste, un regardeur et une institution reconnue par les pairs. Il y a toujours une conception de l'intervention et une délimitation de ce qui est attendu de la part des participants avant les rencontres. Dans plusieurs projets antérieurs, une œuvre contenant était réalisée préalablement aux interventions. L'œuvre participative était souvent présentée dans un lieu légitimant mon travail, que ce soit à la Galerie du Centre de St-Lambert, à la

Maison de la Culture Frontenac, au Centre d'Exposition des Gouverneurs de Sorel-Tracy ou au Musée de Lachine à Montréal.

L'intervention dans le milieu de travail de la recherche s'est déroulée avec la visibilité du projet « Art au travail » de l'organisation *Culture pour Tous*. Par contre, il n'y a pas eu de mise en espace de l'expérience dans une institution professionnelle pour le moment. L'exposition des manifestations virales avec un petit descriptif de la démarche de chaque participant entre dans la présente intervention. Le but de l'exposition était de présenter le travail réalisé par les employés et de renforcer les liens entre les participants et non de légitimer mon travail comme artiste. Par leur exposition collective, les liens de la colonie bactérienne créés par l'événement étaient renforcés et le travail de création des participants, reconnu par leur milieu, une colonie secrète puisque les réalisations étaient signées de leur nom d'avatar. Il était donc totalement déplacé d'inclure des photographies ou des projections vidéo de l'intervention. Je me devais de respecter l'anonymat des participants.

Je me considère artiste avec une pratique d'intervention dans le milieu de travail. Je reconnais le rôle de médiation qui se rattache à ma démarche. Le but premier de cette pratique est de rejoindre la personne adulte là où elle se trouve et de vivre une expérience esthétique en commun. Par cette étude, je prends conscience de la portée de ces interventions pour ceux qui les vivent.

Puisque je voulais créer un lien professionnel entre une entreprise et moi-même comme artiste, j'ai développé une section à la fin du premier chapitre sur cette question. Plusieurs auteurs consultés, dont Forget, vantent les avantages de développer une collection d'entreprise. Pour Georges Laoun (Achmy Halley, 1997) la relation que la lunetterie développe avec les artistes lui sert de promotion auprès de sa clientèle. De son côté, Albert Marouani (Université de Nice-Sophia Antipolis, 2006, p. 21) croit qu'il serait avantageux pour les entreprises de présenter la *plasticité des artistes* à leurs employés. Pour sa part, Norbert Hillaire est conscient de l'évolution de l'art vers des formes plus éclatées et il constate le côté obsolète de la tradition du mécénat depuis la Renaissance. Il souhaite que les chefs d'entreprise

prennent conscience de tout ce que l'artiste peut apporter à leur organisation en constante innovation. Dans ce sens, Karine Lisbonne dégage certaines pistes de collaboration sous forme de commande, d'exposition ou de résidence. Par ailleurs, Harris Craig (1999) voit l'artiste très près du scientifique dans plusieurs contextes, avec des œuvres informatiques ou interactives. Avec le programme, *The Xerox PARC Artist-In-Residence Program*, les artistes innovent souvent et participent à des rencontres scientifiques avec leurs œuvres. Ces auteurs nous présentent plusieurs façons de faire de l'artiste dans le but de collaborer avec une entreprise. L'artiste doit être conscient des forces et des besoins de son travail de création pour être en mesure d'entreprendre des démarches auprès d'institutions susceptibles de pouvoir collaborer avec lui.

Certaines organisations culturelles tentent un rapprochement entre des artistes et des entreprises. L'événement ontarien et, récemment, montréalais *MayWorks* en est un exemple; le projet *Art au travail* de l'organisme *Culture pour tous* en est un autre. Lors du passage d'un artiste dans les bureaux de travail de différentes entreprises, les dirigeants en profitent parfois pour initier leurs employés à l'art actuel et les sensibiliser à certaines valeurs qu'ils véhiculent. Ou encore, ils utilisent simplement cette rencontre comme moyen de communication.

En Europe, quelques firmes reconnaissent l'apport des artistes sur la qualité de travail de leurs employés. Différentes sociétés de conseil privées ont vu le jour et offrent leurs services pour stimuler la créativité (*L'Atelier*, 2007), développer la synergie et la cohésion d'un groupe (*Imaginaction*, 2007), et améliorer la performance et les relations de travail des employés (*Togeth'art*, 2006).

Je crois que quelques chercheurs commencent seulement à prendre conscience de ce que les artistes peuvent apporter à notre société. Nous ne portons plus notre attention seulement sur l'œuvre objet que ceux-ci peuvent réaliser mais sur leur qualité d'être et sur leur démarche de travail. Il faut poursuivre les recherches, les rencontres et les expériences pour diffuser les multiples avantages des collaborations entre le milieu de l'art et le monde des affaires.

Quels liens se tissent entre l'artiste et l'entreprise hôte? Comme j'ai pu le constater lors de ma recherche d'entreprises, celles qui accueillent ce genre de projets ont déjà plusieurs artistes qui gravitent autour d'elles. Pour la Ville de Laval, je suis une artiste de plus dans leur cercle de connaissances. Par exemple, j'ai participé cette année au jury de la Fondation des arts pour la section des arts visuels. Suite à mon projet d'intervention, mes aptitudes d'animatrice et d'organisatrice d'événements ont été des atouts majeurs. Les dirigeants de la ville m'ont confié qu'ils allaient être plus attentifs à ce que les artistes peuvent leur offrir à partir de maintenant. Ils ne s'attendaient pas à retirer autant du projet d'intervention que je leur ai fait vivre. J'ai donc ouvert la porte de la Ville de Laval à d'autres projets d'artistes. Ma problématique sur les incidences de la contamination causée par une intervention artistique dans un milieu de travail soulève justement les retombées d'un tel projet pour les différents acteurs.

Le cadre théorique de ma recherche, développé au deuxième chapitre, fait état de certaines notions directrices : la réception esthétique, la tangente ludique du projet ainsi que l'approche métaphorique de la recherche avec l'image de la contamination et du laboratoire.

Le concept d'esthétique est à la base de l'expérience puisque je souhaitais faire vivre une expérience esthétique dans une approche participative. Sans vouloir étaler l'historique de la notion d'esthétique, il était primordial d'en installer les bases pour placer le contexte de mon intervention. Certains critiques sont d'accord pour que l'artiste détourne l'objet et incite le spectateur à une action. Par contre, à entendre leurs discours, j'ai l'impression que plusieurs critiques veulent que l'artiste demeure à l'écart de la société. Michaud compare l'artiste à un chaman, l'art à une religion. Pourtant, l'artiste n'est pas un moine, il fait partie d'une société dans laquelle il vit. Il s'en inspire et il y intervient.

Forest (1983) explique la dématérialisation de l'objet par une évolution de l'esthétique : l'esthétique de l'image, de l'objet, du geste, de l'événement jusqu'à l'esthétique de la communication. Si la notion d'œuvre change, la relation entre

l'œuvre et le spectateur est également en évolution. Plusieurs projets artistiques demandent une plus grande implication de la part des spectateurs qui entrent dans la finalité de l'œuvre. Le récepteur n'est plus devant une œuvre terminée; au contraire, il prend part au travail en évolution. Il fait parfois partie intégrante de l'œuvre. Il est à la fois récepteur et collaborateur du travail de l'artiste. Je tente dans cette étude de décrire cette réception participative dans un projet spécifique.

La réception participative implique une expérience active de la réception esthétique. Dewey (2005) décrit cette expérience esthétique comme une expérience intense demandant une présence absolue de la part de l'acteur. Cette expérience implique, selon Dewey, un abandon et un laisser-aller dans une activité contrôlée et intense. Je trouve intéressant que Kerlan, suivant la philosophie de Dewey, attribue ce pouvoir à l'artiste; j'imagine que l'artiste peut tout aussi bien inclure des adultes dans cette expérience. Pour sa part, Jauss (1990) décrit les étapes d'une réception esthétique qui passent de la production de l'œuvre (*poïesis*) à la perception (*aisthesis*) jusqu'à la communication (*catharsis*). Il y a réception participative lorsqu'un artiste implique des personnes dans une expérience esthétique, une expérience qui demande toute l'absorption de l'esprit d'un individu ou d'un groupe dans l'action, vers la satisfaction d'une finalité. Cette expérience esthétique amènera certains acteurs vers une nouvelle perception du monde et d'eux-mêmes, dans un état de liberté et de plénitude propre à la réception esthétique.

L'aspect ludique de l'intervention m'était nécessaire pour atténuer les réticences des employés, installer une ambiance de légèreté et ajouter une touche de fantaisie à l'activité. Plusieurs auteurs se sont d'ailleurs penchés sur les dominantes du jeu. Entre autres, Duvignaud (1980) révèle qu'un sens peut être donné à la vie par une créativité libre de tout tracés. Et Huizinga d'ajouter que le jeu est indispensable entre autres pour sa valeur expressive. Les deux auteurs rapprochent la création du jeu lorsque cette première s'exprime librement, sans les soucis reliés à la vente ou à la diffusion, simplement pour le plaisir personnel.

Le jeu de rôle que je présentais aux employés de la Ville de Laval était dépouillé de toutes contraintes, loin des problèmes du bureau vécus quotidiennement par les employés. Les participants entraient donc dans une bulle de jeu à l'intérieur de leur milieu de travail, dans un local transformé avec les éléments du jeu (reproductions, photographies, peinture, etc.) qui à eux seuls suggéraient les règles de l'aventure. Les participants entraient dans l'atelier avec enthousiasme; ils étaient conscients du jeu de rôle dans lequel ils s'engageaient. La plupart des participants démontraient une très grande concentration lors de leurs réalisations. Les enregistrements vidéo témoignent de leur minutie. Un climat d'application et de liberté se dégagait de certains groupes, de même qu'une attitude d'attention indispensable au besoin de se soustraire de la réalité par le jeu.

Pour sa part, le jeu électronique plaçait les participants en relation constante avec l'expérience vécue en atelier. Les mêmes images et les mêmes règles y étaient disponibles. Par le jeu électronique, je relançais donc l'attention des participants sur leur jeu de rôle en tant qu'artiste, sur la démarche à effectuer ainsi que sur l'invitation pour les prochaines rencontres. Il y avait une résonance constante entre le virtuel et le réel. Le jeu les initiait aux règles de l'atelier et les invitait à des rendez-vous. Les gestes émanant de l'expérience retournaient au virtuel par leur présentation dans la galerie des réalisations. Ce système d'aller-retour m'a permis d'augmenter l'implication des participants, de les surprendre et d'installer une certaine attente de leur part.

La métaphore de la contamination entre dans l'esprit du jeu que je souhaitais installer. Elle structure le jeu, détermine le rôle des joueurs, pique la curiosité des gens et les place dans une ambiance ludique en entrant dans l'expérience. La métaphore apporte à l'événement la fantaisie espérée en gardant le côté imagé tout au long de la recherche jusqu'à l'expérimentation avec la métaphore du laboratoire.

La métaphore de la contamination rejoignait l'idée d'atteindre des employés d'un milieu de travail par une intervention artistique. La contamination traduisait mon

intention de vouloir diffuser mon projet aux employés à l'intérieur de leur milieu de travail et de les inciter à venir participer à des ateliers de création.

Si je prends en considération l'épidémiologie des idées de Basquiat et Jacquemin ainsi que la *doxa* de Cauquelin, j'ai pu constater que la réaction des employés face à ma proposition d'atelier répondait à certaines facettes de ces théories. D'un côté, il y avait l'influence individuelle d'un employé à l'autre qui incitait ou non à participer au projet; de l'autre, il y avait une attitude de groupe face au projet qui faisait en sorte que l'ensemble du groupe répondait positivement ou non à mon invitation.

La métaphore du laboratoire comme lieu d'une recherche scientifique proposée par Latour et Woolgar (1988), m'a procuré un vocabulaire propre à une méthodologie reliée à une expérience de contamination. Cette métaphore amène un vocabulaire coloré qui poursuit celui qui est développé dans l'expérience avec la contamination. Composé de sa section reliée à l'expérimentation et de celle qui est reliée à l'analyse, le laboratoire illustre l'expérience de l'intervention, du vécu des ateliers et de la prise de notes jusqu'à l'analyse et la théorisation. En juxtaposant les réponses des participants lors des entrevues ainsi que leurs attitudes lors des ateliers captés sur bande vidéo, j'ai constaté un certain recoupement dans les expériences de chacun. L'organisation des données fait émerger une description du vécu des participants qui rejoint certaines notions développées dans la partie théorique de la thèse. L'espace restreint des bureaux d'une entreprise, soit trois salles de réunion de la Ville de Laval, facilite la recherche par l'accessibilité à différents spécimens, regroupés dans ces lieux, qui ont accepté de participer au projet que je leur ai proposé.

La deuxième partie de la thèse a été consacrée à l'évolution du projet : sa conceptualisation, sa méthodologie et sa réalisation. Le chapitre III introduit la recherche qualitative d'un projet d'intervention inspirée par ma démarche de création et le chapitre IV décrit l'élaboration du projet.

Pour décrire les effets de la contamination d'un milieu de travail par une intervention artistique, je me suis inspirée de la description ethnographique de Laplantine (1996) et de l'analyse qualitative de Paillé (1994). Puisque je désirais traduire les différentes influences que le projet a eues sur les participants, les non-participants, les responsables du projet, les membres de la direction de la ville et sur moi-même, cette méthode de recherche où l'auteur décrit l'expérience de son point de vue me semblait toute désignée. Mon intérêt pour le comportement humain et la vie en société a également attiré mon attention vers un regard « ethnographique » questionnant la place de l'art dans une minisociété. J'ai donc décrit l'expérience selon ma perception, nuancée de mes expériences antécédentes en animation et des mouvements présentés en première partie de la thèse : les arts communautaires, l'esthétique relationnelle et l'esthétique de la communication. La description de l'expérience s'est également enrichie des théories de plusieurs auteurs mentionnés au début de la thèse, sur la réception esthétique, sur la notion d'esthétique ainsi que sur la tangente ludique du projet. J'ai suivi la description ethnographique de Laplantine qui se présente en trois phases et je l'ai adaptée à mon projet : la description de l'expérience de l'atelier par l'ethnographie, l'étude de la structure sociale des acteurs reliés à l'intervention par l'ethnologie et la compréhension d'une réception participative par l'anthropologie.

Puisque je voulais décrire le plus fidèlement possible ce que les participants ont vécu lors de l'intervention, j'ai documenté et noté leurs réactions tout au long de l'événement. J'ai débuté la prise de notes dans un journal de bord dès la première rencontre avec la responsable du projet dans l'entreprise. Par la suite, je consignais mes impressions à chacune des rencontres. Les ateliers ont été filmés et plusieurs photographies ont été prises pour témoigner de l'ambiance qui y régnait. J'ai rencontré une douzaine de participants, seuls ou par petits groupes. J'ai enregistré et retranscrit toutes les entrevues. Pour chaque phrase énoncée, je la titrais et je la qualifiais des propriétés et des dimensions qui s'y rattachaient. Par la suite, j'ai pu développer des catégories et faire le lien avec la théorie. Toutes ces données m'ont

aidée à comprendre la notion de réception participative dans le cadre d'une intervention en milieu de travail.

J'ai utilisé trois types de validité pour confirmer la valeur qualitative de la recherche : la validité apparente, la validité instrumentale et la validité théorique. Premièrement, je me suis répétée la question principale de la recherche à maintes reprises; je l'ai affichée à côté de mon bureau de travail. Mon objectif de recherche étant de connaître les effets de la contamination d'un virus artistique lancé dans une entreprise, phénomène apparent que je nomme la réception participative. Deuxièmement, la prise de données s'est instrumentalisée sous plusieurs formes : une capture d'images avec des photographies et des prises vidéo, mes impressions notées dans un journal de bord et des entrevues enregistrées qui ont permis de suivre le projet réalisé avec une douzaine de participants. Toutes les informations devaient concorder entre elles. L'ambiance décrite par les participants lors des ateliers devait être perçue sur les images prises sur place et correspondre à ce que j'avais pressenti et noté dans mon journal de bord. Finalement, plusieurs citations accompagnent l'analyse et valident la description théorique que je fais de l'expérience vécue.

Au chapitre IV, j'ai décrit le processus de création du jeu électronique et de l'intervention dans son ensemble. Le canevas du jeu électronique a été conçu en atelier avant d'être adapté à la Ville de Laval. Dès que j'ai eu une réponse positive, j'ai procédé à l'adaptation du jeu aux réalités de la ville. 42 des 300 œuvres et plus de la collection de la Ville de Laval ont remplacé les 60 reproductions de la maquette du jeu. Enfin, les employés ont photographié différents lieux de leur établissement ou de leur ville. J'ai ensuite intégré ces photographies dans le jeu. Tout le projet a dû se conformer aux ressources et aux limites de la Ville de Laval. Le nombre de rencontres en atelier a été établi en collaboration avec la responsable du projet à la ville. Les réalisations des employés ont été numérisées, diffusées sur le Web et 24 d'entre elles ont été imprimées pour l'exposition. L'intervention s'est terminée par la diffusion des réalisations des employés dans plusieurs lieux de la ville, selon les opportunités du milieu.

Cette étude sur les effets de la contamination d'un milieu de travail par une intervention artistique met en valeur les apports d'un projet artistique participatif auprès de ceux qui l'ont expérimenté. L'intervention m'a démontré les aptitudes plastiques des personnes qui ne se considèrent pas nécessairement comme artistes et a renforcé mon idée d'artiste latent. En effet, j'ai constaté que plusieurs des personnes rencontrées se sont révélées être des artistes que j'appelle latents, soit des personnes qui ont déjà eu beaucoup de plaisir à s'exprimer sous une forme artistique quelconque comme la musique, la danse ou la peinture et que les maintes obligations de la vie ont éloignées de leurs pratiques. Le fait de vivre l'atelier de création durant l'intervention leur a permis de se remémorer le plaisir qu'ils éprouvaient à s'exprimer jadis et plusieurs désirent maintenant reprendre possession de cette dimension créatrice en eux. Il y a eu plusieurs effets positifs lors de cette intervention artistique, mais ce dont je suis le plus satisfaite est cette communion du sens créatif entre tous les participants. La finalité de l'intervention avec l'exposition a également démontré aux dirigeants de la Ville de Laval l'apport positif d'un tel projet et les prédispose à recevoir d'autres propositions d'artistes dans ce sens. En définitive, cette recherche témoigne de la richesse du vécu de tous les acteurs. Elle dégage ainsi une médiation culturelle par l'action en sensibilisant les acteurs du projet au goût de l'expression.

Je constate que la réception participative implique une expérience esthétique vécue avec intensité. Certaines personnes qui ont cheminé dans l'intervention ont atteint un niveau de concentration suffisamment élevé dans leurs gestes de création pour ressentir la liberté que l'expression plastique leur apportait ainsi qu'une certaine complicité avec les autres membres du groupe réuni. Cette présence à l'expérience a libéré certains participants de leurs contraintes de travail et a développé chez eux un sentiment d'identification au rôle de l'artiste et au monde de la création.

Je conçois la réception participative comme une forme de réception qui est englobante. Dans cette réception participative, chacun a reçu de l'expérience mais chacun a également donné généreusement de l'énergie dans ses réalisations. C'est

cet échange dans les petits groupes mais également entre tous les participants qui a fait de cette expérience un événement vécu, un art qui se vit.

Le dépôt de la thèse marque une étape dans l'évolution de ma démarche de création d'œuvres participatives. Les projets demeurent en constante évolution. Cette recherche permet une réflexion sur ce qui a déjà été fait et me donne des idées sur certaines pistes possibles dans la poursuite du projet. J'aimerais donc poursuivre ma pratique de création participative en général.

Dans la poursuite de ma démarche de création, j'aimerais retravailler le jeu électronique à la lumière des récents développements. J'envisage également d'approfondir la métaphore de la contamination dans une présentation artistique du projet.

Dans le cadre du projet d'intervention que je viens de terminer, j'ai conçu un jeu électronique en collaboration avec le Centre interuniversitaire des arts médiatiques (CIAM) dans les années 2004 et 2005. En 2008, je l'ai simplement adapté aux données de la Ville de Laval puisque le temps ne me permettait pas plus. Certaines personnes ont rencontré des difficultés à jouer jusqu'au dernier tableau du jeu, la vitesse de réception des tableaux étant au ralenti. J'aimerais retravailler le jeu et simplifier sa programmation pour le rendre plus accessible. Je souhaite également y intégrer le nouveau vocabulaire relié à la métaphore suite à l'évolution du projet depuis sa conception en 2004. J'aimerais faire valoir les avantages du projet auprès d'autres entreprises et poursuivre les interventions en milieu de travail en insistant davantage sur l'ambiance d'un laboratoire artistique et sur la métaphore de la contamination.

En effet, le 21 août 2010, j'ai effectué une intervention dans un wagon de train en collaboration avec le Musée d'art contemporain des Laurentides (voir *fig. 5.11*) où

j'ai modifié l'intérieur pour amener l'ambiance d'un laboratoire¹. J'ai ajouté des housses blanches sur les sièges et des radiographies et des schémas aux fenêtres avant d'accueillir les passagers pour l'intervention. J'ai revêtu des vêtements blancs et une chemise de laboratoire; les bénévoles qui m'ont accompagnée durant la journée ont également porté un sarrau blanc. Tout était mis en place pour que les passagers ressentent l'ambiance d'un laboratoire dans les contraintes de l'événement. Le montage et le démontage de l'installation devaient se faire dans un temps très court, une quinzaine de minutes tout au plus. Cette expérience me donne le goût d'investir davantage le lieu de travail de l'entreprise hôte en le transformant rapidement avec des accessoires comme des housses blanches et quelques radiographies en plus de porter des vêtements appropriés à un laboratoire. Cette atmosphère devrait plonger davantage les employés participants dans l'ambiance du jeu et les éloigner encore plus des préoccupations reliées au travail.

Je souhaite également poursuivre le côté création du projet par une présentation visuelle de l'expérience au moyen d'une installation. J'y intégrerais,

¹Je m'aperçois que la métaphore de la contamination intrigue et attire l'attention de l'auditoire. À la présentation du projet, lors du vernissage de l'exposition des employés, le 26 septembre 2008, il était difficile d'avoir l'attention du public, tout le monde parlait entre eux avec de petites bouchées et des cocktails, de plus j'étais la dernière à parler. Par contre, lorsque je me suis mise à emprunter le vocabulaire de la métaphore, plusieurs personnes ont prêté attention à ce que je disais. Le discours relié au domaine médical en a intrigué plus d'un. Une autre fois, lorsque j'ai fait la promotion de mon atelier au Sémin'art de l'Association lavalloise pour les arts plastiques de Laval (ALPAP) lors d'une rencontre à la Maison des arts, j'ai reçu plusieurs questions et j'ai senti un intérêt pour la métaphore déployée. Une autre fois, c'est la métaphore du laboratoire artistique qui a séduit le Musée d'art contemporain des Laurentides pour mon projet d'intervention. D'ailleurs, tout le projet d'intervention dans le train s'intitule : *Laboratoire artistique*. Dernièrement, le 26 novembre 2010, j'ai participé au congrès de l'Association québécoise des éducatrices et éducateurs spécialisés en arts plastiques l'(AQÉSAP) s'intitulant *Pandémie artistique, une passion contagieuse!!!*.

entre autres, des schémas semblables à celui de la figure 4.10, représentant la propagation du virus artistique chez les artistes latents. De plus, une sculpture matérialiserait la dissection d'une résistance ainsi que la mise en pot de ses composantes. Par exemple, la peur du ridicule et la dépréciation des capacités artistiques que les participants ont pu ressentir prendraient une forme plastique qui rappellerait leur spécificité et qui flotterait dans un pot de verre fermé, comme dans du formol. En outre, la représentation du germe artistique des participants serait travaillée en transparence sur des radiographies du cerveau. Celles-ci seraient présentées sur un tableau lumineux. En ce qui concerne la colonie bactérienne, elle serait imprimée en miniature sur des lamelles de laboratoire et observée avec un microscope binoculaire. Les excroissances colorées, quant à elles, seraient présentées individuellement dans des éprouvettes de grand format pour illustrer les échantillons. J'aimerais également diffuser l'analyse de la présente recherche sous la forme d'un rapport de laboratoire où je porterais un regard critique sur les résultats obtenus lors de l'expérience. J'ai déjà approché un laboratoire de recherche qui a accepté de me prêter certains équipements nécessaires à ma présentation.

En dégageant l'apport social de mon projet d'intervention, je souhaitais vérifier ce qu'un milieu de travail pouvait retirer d'une collaboration avec un artiste. Comme je pratiquais ce type d'approche depuis 1996, je savais que ces coopérations sont très gratifiantes pour l'artiste. Présenter son travail de création et rencontrer des personnes intéressées à participer à son projet sont très valorisant. J'avais également l'intuition que ce type de projet faisait vivre une expérience riche à certains participants, pour avoir eu des témoignages spontanés de quelques-uns d'entre eux. Je savais également que les dirigeants qui accueillaient le projet étaient souvent très satisfaits des rencontres. Par contre, je ne connaissais pas l'ampleur des retombées sur tous ces acteurs. Cette étude m'aura permis de rencontrer les participants et d'investiguer sur leur vécu de l'expérience.

Certaines conclusions de cette étude rejoignent mes intuitions, comme le plaisir relié à l'expérience et le goût de la répéter. J'étais contente de vérifier que l'expérience ouvrait l'esprit des participants pour le domaine des arts plastiques, de

la création à l'appréciation jusqu'à augmenter l'intérêt de certains d'entre eux pour les cours d'arts plastiques de leurs enfants. Mais la médiation du projet a été beaucoup plus large que j'aurais cru. J'ai été agréablement surprise de l'effet de réveil que le projet a causé sur leurs diverses qualités expressives. Je ne croyais pas qu'une expérience de création plastique aurait des rebondissements sur le goût des participants pour la musique, l'expression dramatique ou la danse. La spécificité de l'intervention qui attirait l'attention des participants vers des œuvres de la collection de l'entreprise a même sensibilisé plusieurs participants aux qualités plastiques et esthétiques de l'art abstrait. En plus, lors de certains ateliers, j'ai ressenti avec eux le sentiment d'unité qui régnait par le geste de création. Par contre, je n'avais pas imaginé le degré de difficulté et d'intimidation que quelques personnes ont ressenti face à l'acte de création. J'avais conscience de certaines réticences face à la participation, mais pas de cette envergure.

En reliant l'analyse des données à la théorie, je me suis rendu compte que la réception des participants pour le projet devenait une réception participative qui ancrerait l'expérience dans le vécu des participants. J'ai constaté que le fait de vivre une expérience esthétique amplifiait les émotions reliées à l'appréciation, que la compréhension du travail de l'artiste semblait mieux assimilée, que la perception de leur besoin d'expression était renouvelée et que le sentiment de liberté et de plénitude a pu être atteint par plusieurs lors des ateliers.

Est-ce que l'on peut espérer augmenter le nombre de ces échanges entre un artiste qui dirige une expérience artistique et le monde du travail? Depuis peu, je sens une volonté gouvernementale de favoriser les échanges entre les artistes et les entreprises, bien que les percées soient difficiles. En 2007, le programme *Culture pour tous* lançait le projet *d'Art au travail*. Pour sa onzième année d'existence, l'équipe de travail de cet organisme désirait impliquer onze entreprises pour la première édition. Cette équipe a réussi à en rejoindre huit grâce à son réseau de connaissances parmi les entreprises. La seconde édition de 2008 regroupait sept entreprises dont trois municipalités. Je faisais partie de cette édition avec le projet *Laissez-vous contaminer par l'art !*, en collaboration avec la Ville de Laval. *Culture*

pour tous initie présentement sa troisième édition du projet *Art au travail* et invite les artistes et les entreprises publiques et privées à s'inscrire au projet. Les responsables de l'organisme *Culture pour tous* désirent poursuivre les rencontres entre un artiste et un milieu de travail. Dans la poursuite de mes recherches suite à cette thèse, il me serait donc possible d'analyser d'autres projets d'intervention dans un milieu de travail et de voir les idées directrices de ceux-ci. J'aimerais également rencontrer des dirigeants d'entreprises et les responsables de leur collection pour vérifier leur ouverture à des œuvres participatives et des interventions artistiques dans leur milieu de travail. Le milieu de l'art évolue, certaines œuvres s'éloignent de l'objet et se rapprochent de la relation. Est-ce que les entreprises sont prêtes à accueillir ce changement?

Comme l'a démontré le dernier colloque international sur la médiation culturelle (2008)², il y a un intérêt croissant pour des projets participatifs comme celui de cette étude de la part de plusieurs acteurs municipaux et gouvernementaux. J'y ai constaté entre autres une croissance dans l'intérêt pour des projets artistiques qui appellent à la participation du public.

Il semble y avoir un intérêt prometteur pour cette forme d'art avec bien des défis à relever et des formules à inventer et à mettre au point. J'espère que la diffusion de cette recherche donnera confiance à certains dirigeants pour appuyer des projets de ce type.

² Le colloque international sur la médiation culturelle s'est déroulé les 4 et 5 décembre 2008 à Montréal avec 350 participants.

APPENDICE A

ACCORD DE COLLABORATION

Artiste de la collection d'œuvres d'art de la ville de Laval
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

Titre du programme de recherche : Doctorat en études et pratiques des arts

Titre du projet : Les effets de la contamination d'un milieu de travail au contact d'un jeu électronique par une intervention artistique.

Entreprise : Ville de Laval

Nom de la chercheuse : Patricia Gauvin

Directrice de la recherche : Moniques Richard

Codirectrice de la recherche : Louise Poissant

Objectifs du projet proposé

Dans le cadre de cette présente étude doctorale, la portée de l'intervention artistique dans un milieu de travail est au cœur de mon questionnement. Ces effets peuvent être vus sous deux angles différents: les réactions des participants aux différentes interventions artistiques ainsi que les modifications de ma perception sur l'intervention. D'un côté, je veux savoir comment les différents acteurs perçoivent l'intervention artistique. D'un autre côté, je suis certaine que ces rencontres changeront ma propre compréhension de l'intervention que je développe présentement.

Méthodologie

Les employés d'une entreprise seront appelés à participer à une intervention artistique créée et préparée par la chercheuse, Patricia Gauvin. Plusieurs activités sont prévues pendant la résidence de l'artiste : un atelier photo, la participation à 6 épisodes d'un jeu électronique, un atelier de création et un événement de diffusion. Ces activités se dérouleront à Laval du mois de mai au mois de septembre 2008. En tout temps, les employés peuvent choisir de participer ou non ou de se retirer des activités de recherche.

Je consens à collaborer au projet de recherche

	Oui	Non
◆ Je consens à collaborer au projet de recherche	_____	_____
◆ Qu'une photographie de mon œuvre qui fait déjà partie de la collection de la ville soit photographiée et intégrée dans le jeu électronique.	_____	_____
◆ Format en basse résolution pour une protection accrue	_____	_____
◆ Qu'une note biographique soit inscrite dans le jeu électronique.	_____	_____
◆ J'ai des modifications à apporter à ma note biographique	_____	_____

du catalogue *L'art dans la ville, histoire d'une collection*.

♦ Je vous fais parvenir une note biographique

♦ Je serai présent lors des journées de la culture.

Nom l'artiste

Signature de l'artiste

Signature de la chercheuse

Date

APPENDICE B

ACCORD DE COLLABORATION AVEC LES PARTICIPANTS Observation et entrevues individuelles UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

Titre du programme de recherche : Doctorat en études et pratiques des arts

Titre du projet : Les effets de la contamination d'un milieu de travail au contact d'un jeu électronique par une intervention artistique.

Entreprise : La ville de Laval

Nom de la chercheuse : Patricia Gauvin

Directrice de la recherche : Moniques Richard

Codirectrice de la recherche : Louise Poissant

Objectifs du projet propose

Dans le cadre de cette présente étude doctorale, la portée de l'intervention artistique dans un milieu de travail est au cœur de mon questionnement. Ces effets peuvent être vus sous deux angles différents: les réactions des participants aux différentes interventions artistiques ainsi que les modifications de ma perception sur l'intervention. D'un côté, je veux savoir comment les différents acteurs perçoivent l'intervention artistique. D'un autre côté, je suis certaine que ces rencontres changeront ma propre compréhension de l'intervention que je développe présentement.

Méthodologie

Les employés d'une entreprise seront appelés à participer à une intervention artistique créée et préparée par la chercheuse, Patricia Gauvin. Plusieurs activités sont prévues pendant la résidence de l'artiste : un atelier photo, la participation à 6 épisodes d'un jeu électronique, un atelier peinture et un événement de diffusion. Ces activités se dérouleront dans une entreprise montréalaise au printemps 2008. En tout temps, les employés peuvent choisir de participer ou non ou de se retirer des activités de recherche.

Je consens à collaborer au projet de recherche

J'accepte :

	Oui	Non
a) De répondre à une entrevue orale	_____	_____
b) D'être filmé(e)	_____	_____
c) D'être photographié(e)	_____	_____
d) Que mes propos soient enregistrés	_____	_____
e) Que mes réalisations soit documentées	_____	_____

Signature du collaborateur

Date et lieu

Signature de la responsable : Patricia Gauvin
(450) 619-7464, patriciagauvin@yahoo.fr

La confidentialité des collaborateurs sera respectée en utilisant un pseudonyme dans la thèse.

APPENDICE C

PROPOSITION D'UN PROJET DE RECHERCHE ET DEMANDE D'APPROBATION DÉONTOLOGIQUE 2007-2008

MILIEU DE TRAVAIL [Ville de Laval] UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

Identification de la personne ou de l'équipe qui propose

- Moniques Richard, professeure responsable du programme de recherche, UQAM
- Patricia Gauvin, étudiante au Doctorat en études et pratique des arts, partenaire de recherche, créateur(trice) et responsable du projet, UQAM
- Stéphane Dussault, partenaire et webmestre du site Web C+F
- Julien Beauséjour, Julie Delisle, d'autres à confirmer, assistants de recherche, UQAM
- Paul Lemay, directeur du Service de la vie communautaire, de la culture et des communications de la Ville de Laval,
- Christiane Brault, régisseuse au Bureau des arts de Laval

Titre du programme de recherche

Corps + fictions technologiques. Établissement de partenariats sur le développement d'une pédagogie des arts visuels et médiatiques (2004-2008)

Titre du projet

Les effets de la contamination d'un milieu de travail au contact d'un jeu électronique par une intervention artistique (2007-2008)

Objectifs du projet proposé

Ce projet d'intervention artistique vise à initier des travailleurs en entreprise à la création artistique, à la réflexion critique sur les rapports entre corps et technologies. Dans le cadre de cette présente étude doctorale, les effets de la contamination causée par une intervention artistique dans un milieu de travail est au cœur de mon questionnement. Ces effets peuvent être vus sous deux angles différents : les réactions des participants aux différentes interventions artistiques ainsi que les modifications de ma perception sur l'intervention. D'un côté, je veux savoir comment les différents acteurs perçoivent l'intervention artistique. D'un autre côté, je veux vérifier comment ces rencontres changeront ma propre compréhension de l'intervention que je développe présentement.

Méthodologie

Les employés de l'entreprise seront appelés à participer à une intervention artistique créée et préparée par la chercheuse, Patricia Gauvin. Plusieurs activités sont prévues pendant la résidence de l'artiste : un atelier photo, la participation à six épisodes d'un jeu électronique, un atelier de peinture et un événement de diffusion. Ces activités se dérouleront dans une entreprise montréalaise au printemps 2008. En tout temps, les employés peuvent choisir de participer ou non ou de se retirer des activités de recherche.

Mes résultats résulteront de la prise de données suivante :

- A. Un journal de bord
- B. Des entrevues participantes enregistrées
- C. Des réponses au jeu électronique en ligne
- D. Des photographies des ateliers
- E. Des vidéos des ateliers
- F. Les productions des participants

Des membres de l'équipe de recherche capteront au besoin les activités sur place à l'aide d'une caméra vidéo, d'un appareil photo numérique ou d'un magnétophone numérique. Ils observeront les stratégies artistiques ou pédagogiques employées par la chercheuse responsable du projet, les réactions des employés à ces stratégies, de même que les résultats plastiques qui en découleront. Aucune mesure quantitative ne sera prise.

Les données visuelles et sonores recueillies seront ensuite analysées par la chercheuse à l'aide d'unités conceptuelles tirées des données même (par théorisation ancrée). Les données seront traitées seulement par l'équipe de recherche mentionnée ci-dessus, avec l'accord de la chercheuse et de la responsable du programme, en respectant l'entente déontologique (voir ci-dessous).

Implication demandée

La chercheuse expérimente et documente les différentes interventions. Elle capte les activités par des enregistrements photographiques et vidéoscopiques. Elle vérifie l'interprétation des données auprès des participants. Elle analyse l'attitude et les réactions des participants face à l'intervention artistique qui leur est proposée. La chercheuse note également ses propres changements de compréhension face au vécu de l'intervention artistique qu'elle propose.

La captation, la consultation et la transcription de certains documents, recueillis lors du projet par la chercheuse, sont essentielles à l'analyse des données. Certains documents peuvent être conservés suite à l'approbation des participants concernés, pour fin de recherche ou de diffusion.

Déontologie

Le consentement écrit des participants sera obtenu sur une fiche d'autorisation qui couvre la période 2007-2008. Tout document impliquant l'identification visuelle d'un sujet sera utilisé seulement avec l'approbation écrite de celui-ci. La direction et les intervenants concernés de l'entreprise ainsi que les participants seront informés des objectifs et des modalités de la recherche par le biais de la présente proposition et par une rencontre préalable en entreprise avec le responsable du projet; les employés participants seront également informés par la fiche d'autorisation et par une rencontre préalable en entreprise avec le responsable du projet. En tout temps, tout participant peut choisir de ne pas fournir un ou des documents ou de retirer sa participation pour une ou des activités. Les données seront traitées seulement par les membres de l'équipe de recherche autorisés.

Afin d'assurer l'anonymat des sujets, l'équipe de recherche s'engage à identifier les documents pour fins de recherche et de diffusion seulement par l'emploi d'un pseudonyme, de l'âge, du sexe du sujet ou par le nom de l'entreprise où s'est déroulée l'activité. La transcription des données sera codée avec ses seules informations afin de faciliter le repérage et le recoupement entre les diverses données. Ce codage est accessible au personnel de recherche et aux participants exclusivement. Pour fin de diffusion, les productions des employés seront identifiées par l'âge, le sexe ou le nom de l'entreprise, à moins d'une entente spécifique autorisée, qui permette de valoriser la production d'un sujet par sa diffusion.

Diffusion des résultats de la recherche

Les résultats de la recherche pourront faire l'objet de diffusion dans le cadre de cours universitaires, d'articles de revues, de publications scientifiques ou professionnelles, d'expositions et de communications à des congrès scientifiques ou pédagogiques. Ils pourront également être diffusés sur le site Internet de notre programme de recherche à l'adresse suivante : <www.corps.fiction.uqam.ca> et sur le site Internet de la chercheure : <<http://www.patriciagauvin.com/>>.

Financement de la recherche

La recherche est financée par le CRSH pour des projets liés aux arts visuels et médiatiques et, pour certains volets, par le FODAR. La partie électronique est soutenue par le Centre interuniversitaire des arts médiatiques (CIAM). L'accès à certains équipements, de même qu'une contribution volontaire de l'entreprise seraient appréciés pour couvrir des frais de photocopies pour fin de documentation et l'achat de certains matériaux pour la réalisation des projets artistiques. (À déterminer avec les intervenants de l'entreprise, selon les besoins).

Moniques Richard

Signature de la responsable du programme de recherche

Date

Signature du responsable du projet

Date

Signature de la direction de l'entreprise ou son délégué

Date

APPENDICE D LE CARTON D'INVITATION

Carton d'invitation pour le projet distribué à l'ensemble des employés de la Ville de Laval. Il a également servi à la diffusion de l'événement dans les journaux.



Horaire des ateliers Culture pour tous - Art au travail

Employés de la Ville de Laval			
Rencontres	13 mai	de 12 h à 13 h 30	Maison des arts de Laval
	20 mai	de 12 h à 13 h 30	1333, boulevard Chomedey, local 103
	21 mai	de 12 h à 13 h 30	Hôtel de ville de Laval
Ateliers	9 et 16 juin	de 12 h à 13 h 30	Maison des arts de Laval
	10 et 17 juin	de 12 h à 13 h 30	1333, boulevard Chomedey, local 103
	11 et 18 juin	de 12 h à 13 h 30	Hôtel de ville de Laval
Vernissage de l'exposition Carlos et Jason Sanchez - Œuvres choisies, 2002-2007 le 26 septembre 2008, à la Maison des arts de Laval, à 19 h			
Organismes lavallois			
Rencontre	27 août	de 19 h à 21 h	Maison des arts de Laval
Ateliers	3, 9 et 16 septembre	de 19 h à 21 h	Maison des arts de Laval
Grand public présenté dans le cadre des Journées de la culture			
Rencontre et atelier	27 septembre	de 14 h à 16 h	Maison des arts de Laval

Maison des arts de Laval - 1395, boulevard de la Concorde Ouest
Hôtel de ville de Laval - 1, place du Souvenir

Le catalogue de la collection permanente de la Ville de Laval *L'art dans la ville* Histoire d'une collection sera remis à chacun des participants.

APPENDICE E

INTERVENTION DIFFUSÉ PAR LA RESPONSIBLE DU PROJET

LAISSEZ-VOUS CONTAMINER PAR L'ART

Titre du programme de recherche : Doctorat en études pratiques des arts

Titre du projet : ***Les effets de la contamination d'un milieu de travail au contact d'un jeu électronique par une intervention artistique***

Projet entre la Ville de Laval et l'Université du Québec à Montréal

Par Patricia Gauvin, chercheure

Les employés de la Ville de Laval sont appelés à participer à une intervention artistique créée et préparée par la chercheure Patricia Gauvin.

Horaire sur la rencontre d'information sur le carton ci-joint.

Apportez votre lunch et venez dîner avec nous.

Christiane Brault
Régisseure Bureau des arts et de la culture

APPENDICE F

PORTAIL DE LA VILLE DE LAVAL



Bienvenue C.BRAULT Citoyen Modifier mot de passe

Déconnexion Nous joindre Carte du site

Recherche

ADMINISTRATION

SERVICES

BUREAUX

APPLICATIONS
CORPORATIVESGESTION DES
RESSOURCES

MILIEU DE VIE

PARTENAIRES

Milieu de vie

MA VILLE, MON

Employé > Milieu de vie > **Art au travail**

→ Art au travail

→ Association des
retraités

→ Naissances

→ CPE La Relève

→ Entrevue du mois

→ Employés 20 ans

→ Français et orthographe

→ Covoiturage des
employés

→ La passion de...

→ Obligations d'épargne
du Canada 2007

→ Mots d'employés

**Laissez-vous contaminer par
l'art !**Entrez dans la peau d'un artiste, le temps
d'un jeu électronique et découvrez la
collection d'oeuvres d'art de la Ville de Laval.

- Choisissez votre coup de coeur parmi les oeuvres de la Ville.
- Découvrez le langage de l'artiste en contaminant une photographie avec de la couleur.
- Contaminez les lieux de la ville par l'art.
- Contaminez votre entourage par votre élan artistique.

Pour participer au jeu électronique, rendez-vous à l'une des ces rencontres :**Horaire des ateliers**

Rencontres	• 13 mai de 12 h à 13 h 30	Maison des arts
	• 20 mai de 12 h à 13 h 30	1333, boul. Chomedey, local 103
	• 21 mai de 12 h à 13 h 30	Hôtel de ville
Ateliers	• 9 et 16 juin de 12 h à 13 h 30	Maison des arts
	• 10 et 17 juin de 12 h à 13 h 30	1333, boul. Chomedey, local 103
	• 11 et 18 juin de 12 h à 13 h 30	Hôtel de ville

Vernissage de l'exposition des oeuvres des employés de la Ville de Laval, le 26 septembre 2008, à 19 h, à la Maison des arts de Laval.

Le catalogue de la collection permanente de la Ville de Laval *L'art dans la ville Histoire d'une collection* sera remis à chacun des participants.

Inf.: 450 662-4440

Dépliant, 875 ko

Site Internet

↑ Haut de page

**DÉFI TÊTES RA:
LEUCAN - ÉDIT:**
 Le Défi de Diar
Alain et François
COLLECTE DE SRéservez votre d
de sang le vendr
septembre 2007.**CROIX-ROUGE**
 Consultez la
section de la Croi
Rouge 2007.
CAMPAGNE CEN
 Grand succès d
campagne Centra
2007.
**SOCIÉTÉ CANAI
DU CANCER**Les Jours de la
jonquille.**Merci à ceux et
celles qui ont c
campagne!**

APPENDICE G

LETTRE DE L'ORGANISME CULTURE POUR TOUS



Montréal, le 23 avril 2008

Patricia Gauvin
8700, rue Orsay
Brossard (Québec) J4Y 3G4

OBJET : Art au travail 2008

À qui de droit,

Il me fait plaisir de confirmer la participation de **Patricia Gauvin** et de son projet *Laissez-vous contaminer par l'art I* dans le cadre de la 2^e édition du projet **Art au travail**, en collaboration avec la Ville de Laval.

Art au travail, une initiative de l'organisme Culture pour tous, est un programme de création partagée en milieu de travail, développé avec la collaboration d'entreprises privées et publiques à travers le Québec qui se distinguent par leur engagement dans la collectivité. Ce projet s'inscrit dans les actions de Culture pour tous visant à renouveler les rapports entre l'art, l'artiste et le citoyen, et à inscrire davantage l'art dans la vie de tous les jours.

En 2007, pour la 1^{re} édition, huit entreprises ont accueilli au sein de leur milieu de travail huit artistes professionnels pour la réalisation d'œuvres collectives en interaction avec leurs employé-es. Les résultats, sympathiques et surprenants, ont été majoritairement dévoilés lors des Journées de la culture en septembre 2007.

Un des défis majeurs ainsi qu'un des grands facteurs de réussite d'Art au travail est la qualité de la rencontre et de la médiation que propose Culture pour tous, soit l'adéquation entre les motivations spécifiques des entreprises (renforcer l'esprit d'équipe, intégrer la créativité, célébrer un anniversaire avec une œuvre d'art, améliorer les connaissances des cultures, etc.) et les aptitudes de l'artiste, tant humaines (capacité de travailler avec la collectivité) que professionnelles (projet rassembleur de haut niveau).

À ce jour le projet est un succès, comme en témoignent les commentaires des dirigeants, employés et artistes, disponibles sur le site web du projet: www.culturepourtous.ca/artautravail

Culture pour tous appuie ainsi avec enthousiasme la démarche de Patricia Gauvin qui mène actuellement sa recherche doctorale autour des questions de l'insertion de l'artiste dans la société à travers une démarche artistique.

Son projet, *Laissez-vous contaminer par l'art I*, un jeu de correspondance électronique visant à faire découvrir l'art contemporain à partir de la collection d'œuvres de la Ville de Laval, sera réalisé avec la participation des employés de divers services de la municipalité, puis l'invitation sera lancée à des organismes lavallois. Le projet sera mis en valeur dans le cadre de la campagne de promotion panquébécoise des Journées de la culture.

Nous croyons sincèrement que cette expérience concrète de création en milieu de travail, couplée à la recherche théorique que mène Mme Gauvin, saura assurément faire avancer la recherche tant dans le champ de l'histoire et de la sociologie de l'art que celui de la médiation culturelle.

Veuillez agréer, Madame, Monsieur, mes salutations distinguées.

Eva Quintas
Directrice de projets

APPENDICE H

DESCRIPTION DU PROJET SUR LE PORTAIL DE CULTURE POUR TOUS



Contamination à Laval : une collection d'art revue et modifiée Après plusieurs tentatives d'infiltration en entreprise, l'artiste Patricia Gauvin convainc la Ville de Laval de promouvoir sa collection d'art par des ateliers de création.

Envoyer à un ami



Patricia Loprano (Centrale des artistes de Laval). À l'arrière, quelques-unes des œuvres réalisées lors des ateliers.

La Ville de Laval dispose d'une collection d'œuvres d'art constituée au fil des événements culturels et du développement fulgurant de cette importante ville voisine de Montréal depuis 30 ans. La Ville compterait plus de 350 de ces « artefacts » répartis sur le territoire « dans une volonté de rendre l'art vivant et accessible à tous », selon les mots mêmes de Gilles Vaillancourt (maire de Laval depuis juin 1989) publiés en 2002 dans le catalogue *L'art dans la ville, histoire d'une collection*. Or, la Ville a pour mandat de favoriser la diffusion de cette collection et de la promouvoir. Quand l'artiste Patricia Gauvin a proposé au Bureau des arts et de la culture de Laval d'organiser des ateliers d'art inspirés de la collection, l'affaire a soulevé un intérêt certain, d'autant plus que l'artiste avait préalablement validé son idée auprès d'artistes lavallois directement interpellés par son projet, Thomas Corriveau et Marcel St-Pierre, et qui en ont encouragé la réalisation.

La Ville de Laval dispose d'une collection d'œuvres d'art constituée au fil des événements culturels et du développement fulgurant de cette importante ville voisine de Montréal depuis 30 ans. La Ville compterait plus de 350 de ces « artefacts » répartis sur le territoire « dans une volonté de rendre l'art vivant et accessible à tous », selon les mots mêmes de Gilles Vaillancourt (maire de Laval depuis juin 1989) publiés en 2002 dans le catalogue *L'art dans la ville, histoire d'une collection*. Or, la Ville a pour mandat de favoriser la diffusion de cette collection et de la promouvoir. Quand l'artiste Patricia Gauvin a proposé au Bureau des arts et de la culture de Laval d'organiser des ateliers d'art inspirés de la collection, l'affaire a soulevé un intérêt certain, d'autant plus que l'artiste avait préalablement validé son idée auprès d'artistes lavallois directement interpellés par son projet, Thomas Corriveau et Marcel St-Pierre, et qui en ont encouragé la réalisation.

Maintenant, voyons un peu la mécanique de l'aventure. L'artiste propose que les employé(e)s de la Ville soient invités à prendre une photographie de leur milieu de travail. Ensuite, les mêmes personnes devront envoyer cette photo en format numérique, sous un nom d'avatar, donc anonymement, à un site internet www.patriciagauvin.com/jeu_laval/episode1.html conçu par l'artiste, puis choisir une œuvre « coup de cœur » parmi une sélection d'œuvres d'art de la Ville de Laval. Lors des ateliers d'art, avec de la gouache et des pinceaux, elles devront s'inspirer de l'œuvre choisie pour transformer l'une des photographies, imprimées sur papier en noir et blanc, en s'imprégnant des techniques, de la forme, de l'esthétique, du lien ou de la texture de l'œuvre originale.

Rien de plus simple, dites-vous? La réalisation du projet a pris près d'un an, depuis la proposition initiale par l'artiste jusqu'au vernissage de l'exposition à la Maison des arts de Laval lors des Journées de la culture en septembre 2008. Au-delà du processus administratif d'acceptation, il fallait obtenir la permission d'artistes de la collection lavalloise – une quarantaine ont accepté – photographier leur œuvre et de la rendre accessible par le site internet ludique mis en place par Patricia Gauvin.



« La direction était enchantée de cette idée de jumeler des œuvres de la collection permanente dans le cadre d'une démarche songée, articulée, avec une artiste d'expérience. Il est dans notre intérêt que les gens s'approprient la collection. » Christine Brault, régisseuse, Bureau des arts et de la culture de Laval.

« Laissez-vous contaminer par l'art! »



Mot d'invitation aux rencontres et aux ateliers : « Laissez-vous contaminer par l'art ! Entrez dans la peau d'une artiste le temps d'un jeu. Découvrez la collection d'œuvres d'art de la Ville de Laval. Choisissez votre coup de cœur parmi les œuvres de la Ville. Découvrez le langage de l'artiste en contaminant une photographie avec de la couleur. Contaminez les lieux de la ville par l'art. Contaminez votre entourage par un élan artistique. »

Ensuite venait le recrutement des participant(e)s. La Ville a fait circuler largement, parmi son personnel et celui d'organismes lavallois, un carton invitant à se laisser « contaminer par l'art ». On y annonçait des rencontres d'information ainsi que des ateliers d'art autour d'un projet collaboratif de mise en valeur de la collection d'œuvres d'arts de Laval. Quand l'artiste parle de contamination, elle évoque ce processus d'entraînement qui fait qu'une personne qui participe au projet en entraîne une autre, une étape essentielle de l'approche collaborative. En mai 2008, à peine 5 personnes se sont déplacées pour une première rencontre d'information, mais il en est venu de plus en plus au fur et à mesure que le projet avançait, que les gens envoyaient leur photographie sur le site internet, sélectionnaient une œuvre d'art et témoignaient de leur expérience dans leur

entourage. Au terme des 6 ateliers de 2 heures tenus avant les Journées de la culture, près de 50 personnes ont créé plus de 75 nouvelles œuvres sur papier dont une sélection était exposée à la Maison des arts, du 27 septembre au 2 novembre 2008.



Isabelle Gladu, Sharon Bertrand (Réseau Artistes) / Louis Quenneville

Pour Patricia Gauvin, cette exposition marquait l'aboutissement d'une longue démarche amorcée quelques années plus tôt lors d'un projet d'étude sur le contexte de réception de l'œuvre d'art hors du cadre institutionnel. Au départ, elle cibait de grosses entreprises pour initier un projet collaboratif, un projet de cocréation avec les employé(e)s. « Souvent

je me suis sentie comme Don Quichotte », confie l'artiste, enchantée aujourd'hui du succès de son opération à Laval et de la collaboration enthousiaste de Christiane Brault, régisseuse pour le Bureau des arts et de la culture de Laval et responsable de ce projet d'art au travail. Pour Mme Brault, « il est important d'accueillir les projets, les idées que les artistes peuvent nous apporter. Et c'est le travail d'une municipalité de sensibiliser les citoyens à l'art qui les entoure. »



« Les réalisations m'impressionnent. L'ouverture à l'autre est importante. Il faut laisser de côté son propre égo et laisser les gens s'exprimer. » Patricia Gauvin.

Notes

On peut voir l'ensemble des œuvres réalisées sur le site Internet de l'artiste à l'adresse suivante : www.patriciagauvin.com/galerie_atelier

Le partenariat entre la Ville de Laval et l'artiste Patricia Gauvin a fait partie du programme « Art au travail » mis sur pied par Culture pour tous. Visionnez le clip vidéo.

www.culturepourtous.ca/arttravail

Texte et photographies : Michel Lefebvre
Octobre 2008

APPENDICE I

Questions pour les entrevues avec les participants du projet : (60 minutes)

Laissez-vous contaminer par l'art!

Le participant :

De quel département venez-vous ?

Quel est votre rôle dans l'entreprise ?

Avez-vous des antécédents artistiques ?

Aviez-vous déjà un intérêt naturel pour les arts visuels ?

À quand remonte votre dernière expérience artistique avant ce projet ?

Quelle relation avez-vous actuellement avec l'art ?

Allez-vous voir des expositions ? Quels genres ?

La participation :

Quelle photo avez-vous choisie pour votre participation à ce jeu ?

Est-ce que votre vision du lieu de travail photographié a changé suite au jeu ?

Quelle œuvre avez-vous choisie comme source d'inspiration ?

Votre relation avec cette œuvre a-t-elle changé suite au projet ?

Aviez-vous remarqué cette œuvre auparavant dans votre environnement de travail ?

Que savez-vous de l'artiste maintenant ?

Comment s'est déroulée votre participation ?

Avez-vous trouvé facile le choix de la photo ? Et de la reproduction ?

Décrivez-moi votre cheminement de création.

Avez-vous le goût de toucher de nouveau à la création ?

La contamination :

Qu'est-ce qui vous a donné le goût de participer au projet ?

Avez-vous parlé à votre entourage de votre participation ? Du projet ? De votre réalisation ?

Selon vous, quelle a été l'attitude de vos collègues face à ce jeu ?

De votre supérieur ?

Comment votre entourage a-t-il réagi ?

Êtes-vous satisfait(e) de votre réalisation ?

Qu'allez-vous faire de votre impression numérique ?

L'expérience :

Comment percevez-vous cette intervention ? Comme un travail d'artiste ? D'animation culturelle ?

Comment percevez-vous l'intention derrière le projet ? Décrivez-la en quelques mots.

APPENDICE J

SOURCES DE FINANCEMENT

J'ai vérifié la disponibilité d'autres sources de financement pour des interventions futures. J'ai communiqué avec les différents paliers gouvernementaux pour vérifier avec eux les possibilités de subvention pour des projets de cet ordre.

De son côté, le Ministère de la Culture et des Communications du Québec n'a pu lancer le programme *Arts et collectivités* en 1999, faute de budgets. Depuis, le ministère a fait face à une importante restructuration de sa stratégie ; il est passé de 42 programmes et 61 volets à quatre programmes. Le ministère se donne pour mission, notamment, de favoriser l'affirmation, l'expression et la démocratisation de la culture. Un des programmes, *Culture et éducation*, qui existe depuis plusieurs années répond à ce mandat. Dans le même sens, le ministère a développé des ententes entre l'Union des municipalités du Québec et la conférence régionale des élus (CRÉ). Dernièrement le CRÉ a fait un appel de projets en médiation culturelle ayant comme objectif principal de favoriser la concertation et l'engagement par le partenariat dans les différentes régions du Québec.

Par ailleurs, le Conseil des Arts du Canada offre un Programme de collaboration entre les artistes et la communauté (PCAC), financé de façon permanente, dont les fonds sont offerts par l'entremise des programmes participants, et ce, dans tous les services disciplinaires du Conseil. Un fonds de collaboration existe depuis une dizaine d'années, toutes disciplines confondues. L'avantage du présent programme est d'avoir une enveloppe budgétaire pour chaque discipline. Le PCAC appuie ainsi diverses activités artistiques qui réunissent des artistes professionnels et des membres de la collectivité en général. Le Conseil des Arts définit ce programme comme une collaboration entre les artistes et la communauté, soit un processus artistique qui engage activement dans des relations de collaboration et de création des artistes professionnels et des membres de

communautés autres qu'artistiques. Ce programme offre des subventions de projets à des organismes et à des collectifs canadiens à but non lucratif. Il accorde du financement jusqu'à \$15 000 par projet, une autre source de revenus à considérer pour des artistes désirant intervenir en milieu communautaire.

BIBLIOGRAPHIE

- Anzieu, Didier et Jacques-Yves Martin.(2000). *La dynamique des groupes restreints*. France : Presses Universitaires de France.
- Anzieu, Didier et Jacques-Yves Martin. (1968). *La dynamique des groupes restreints*. 6^e édition : (1979). Paris : Presses Universitaires de France.
- Ardenne, Paul et Pascal Beausse. (1999). *Pratiques contemporaines. L'art comme expérience*. Paris : Éditions dis Voir.
- Artaud, Antonin, (1971-1979). *Œuvres complètes*. Paris : Gallimard. tome IV : « Le théâtre de la cruauté ».
- Ascott, Roy. (1994). « Cyborg est un verbe ». *IDEA online*.
<<http://nunc.com/essai3.htm>>. Consulté le 3 mars 2007.
- Avan, Louis, Michel Falardeau et Henri-Jacques Stiker. (1988). *L'Homme réparé. Artifices, victoires, défis*. Paris : Gallimard.
- Barthes, Roland. (1973). *Le Plaisir du texte*. Paris : Éditions du Seuil.
- Basquiat, Jean-Paul et Christophe Jacquemin. (2005). « Epidémiologie des idées. Idéation, contamination et résistances ». *Automates Intelligents*. IDEA online
<<http://www.automatesintelligents.com/echanges/2005/juil/idees.html.3>>
Consulté le 3 novembre 2006.
- Batigne, Stéphane. (1999). « Y a-t-il encore un mécène dans la salle ? ». *Ici*, vol 2 no. 38. Montréal du 10 au 17 juin, p. 10 et 11.
- Bélanger, Judith. (1988). « Liberté culture de bactéries ». *Voir* (Montréal), du 7 juillet au 13 juillet, p. 10.
- Bélisle, Josée (1994). *La Collection Lavalin du Musée d'art contemporain de Montréal*. Montréal : Les Éditions de l'Homme et le Musée d'art contemporain de Montréal.
- Bergeron, Jean-Louis. (1979). *Les aspects humains de l'organisation*. Chicoutimi : G. Morin.
- Berne, Eric. (1976). *Des jeux et des hommes*. Trad.de l'américain par Leo Dile. Paris : Stock.
- Bileu, Max. (1989). *Le sujet de l'écriture*. Paris : Greco.

- Blackburn, Guy. (2006). « Les Convertibles ». *Renouveler le rapport entre l'art, l'artiste et le citoyen, forum sur la médiation artistique et culturelle*. (Musée national des beaux-arts du Québec, le 15 septembre 2006), sous la direction de Louise Sicuro et Éva Quintas. En ligne : <http://www.journeesdelaculture.qc.ca/forum/la_rencontre_compte_rendu.pdf> Consulté le 29 mai 2007.
- Blouin, Jacques. (1992). *La collection d'œuvres d'art d'entreprise, un outil de communication au profit de l'image corporative. Une Étude de cas : Alcan aluminium limitée*. Université du Québec à Montréal : Mémoire présenté comme exigence partielle de la maîtrise en études des arts.
- Borie, Monique. (1989). *Antonin Artaud : le théâtre et le retour aux sources : une approche anthropologique*. Paris : Gallimard.
- Boublil, Alain. (1991). *Le pouvoir de l'art*. Paris : Pierre Belfond.
- Bouriche-Lépine, Liliane. (2006) « L'État de guerre chez Edward Bond ou le syndrome d'un théâtre « occupé » ». *RUEDUTHEATRE. IDEA* online <<http://www.ruedutheatre.info/article-3946844.html>>. Consulté le 26 octobre 2007.
- Bourriaud, Nicolas. (2001). *Esthétique relationnelle*. Dijon-Quetigny : Les presses du réel.
- Brea, José Luis. (2002). « Online Communities ». *Parachute*, 101 : 02-03, p. 106-123.
- Bureau, Annick et Nathalie Magnan. (2003). *Connexions : art, réseaux, média*. Paris : École nationale supérieure des beaux-arts.
- Bureau, Annick. (1994). *Art électronique – Art contemporain. IDEA online*. <<http://nunc.com/essai6.htm>>. Consulté le 3 mars 2007.
- Bureau, Annick. (1992). *Un art de l'hybridation. IDEA online*. <<http://nunc.com/essai5.htm>>. Consulté le 3 mars 2007.
- Caillois, Roger. (1958). *Les jeux et les hommes*. France : Gallimard.
- Caminade, Pierre. (1970). *Image et métaphore*. France : Bordas.
- Caré, Jean-Marc et François Debyser. (1978). *Jeu, langage et créativité*. France : Librairie Hachette et Larousse.
- Castillo, Michel del. (2008). « Le plaidoyer de l'amitié? ». *Beaux Arts Magazine* no. 283, janvier, p. 96-97.

- Cathelat, Bernard. (1992). *Publicité et société*. Paris : Éditions Payot.
- Cauquelin, Anne. (1999). *L'art du lieu commun*. Paris : Éditions du seuil.
- Chagnon, Johanne et Paul Grégoire. (2001). *Engrenage noir*. En ligne : <http://www.engrenagenoir.ca/>. Consulté le 16 mai 2009.
- Chauveau, Dalia. (1999). *Agence de clonage*. En ligne : <http://www.cloningagency.com/>. Consulté le 22 août 2007.
- Clair, Jean. (1997). *La responsabilité de l'artiste*. France : Gallimard.
- Clark, Lygia. (2005). *De l'œuvre à l'événement - Nous sommes le moule. À vous de donner le souffle*. Nantes : Musée des Beaux-Arts de Nantes.
- Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. (2005). par le CNRS. En ligne : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Bact%C3%A9rie>. Consulté le 12 avril 2009.
- Cometti, Jean-Pierre. (2000). « Activating Art ». *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 58 : 3, p. 237-243.
- Couchot, Edmond. (1998). *La technologie dans l'art*. Nîmes : Éditions Jacqueline Chambon.
- Couëlle, Jennifer. (1994). « Où en est la relation ambiguë entre l'art et l'entreprise? ». *Le Devoir*. Les samedi 15 et dimanche 16 octobre, D9, p. 4.
- Craig, Harris. (1999). *Art and innovation : the Xerox PARC Artist-in-Residence Program*. Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Dédéyan, Charles. (2002). *Rousseau : Bouquiner la nouvelle Héloïse ou l'éternel retour*. Saint-Genouph, France: Librairie Nizet.
- De Groot, Raphaëlle. (2001). « Esquisses de la vie religieuse ». *Relations*, 671. p. 32 à 35.
- Denis, François. (2006). « Intelligence artificielle : les systèmes experts ». *LSI* 2. France : Enssat Lannion, Université de Rennes 1. Janvier.
- Derrida, Jacques. (1993). *La dissémination*. Paris : Édition du Seuil.
- Derrida, Jacques. (1967). *L'écriture et la différence*. Paris : Éditions du Seuil.
- Dewey, John. (2005). *L'art comme expérience*. Direction de Jean-Pierre Commetti. France : Farrago.

- Di Ambra, Raffaella. (1997). *Plaisir d'écriture*. Paris : Arts Éditions de Paris.
- Dictionnaire historique de la langue française*. (1992). Paris : Dictionnaires Le Robert.
- Dictionnaire Littré. (1987). En ligne :
<<http://www.mediadico.com/dictionnaire/definition/infection/1>>, consulté le 29 avril 2009.
- Doyon/Demers. (2001). *Veuves de chasse - petits récits*. En ligne :
<http://www.doyondemers.org/veuves_de_chasse_DD.pdf>, consulté le 22 décembre 2008.
- Dufresne, Jacques. (1971). « Les règles du jeu ». *Critère*, janvier, no. 3.
- Dumont, Jean. (1988). « L'art à l'usine ». *La Presse*, Montréal, samedi 23 Juillet, pages D1 et D3.
- Du Pont, Chantal. (2002). *Recycleamour*.
En ligne : <<http://www.studioxx.org/fr/node/1236>>. Consulté le 22 août 2007.
- Duve, Thierry de. (1989). *Au nom de l'art pour une archéologie de la modernité*. Paris : Éditions de Minuit.
- Duvignaud, Jean. (1980). *Le jeu du jeu*. France : Éditions Balland.
- Eco, Umberto. (1965). *L'œuvre ouverte*. France : Éditions du seuil.
- Fdida, Serge. (1997). *Des autoroutes de l'information au cyberspace*. France : Flammarion.
- Forest, Fred. (2006). *L'œuvre-système invisible : art relationnel ou art de la relation*. France : L'Harmattan.
- Forest, Fred. (2004). *Un pionnier de l'art vidéo à l'art sur internet : art sociologique, esthétique de la communication et art de la commutation*. France : L'Harmattan.
- Forest, Fred. (1983). « Rétrospective, Art sociologique, esthétique de la Communication », *Web Net Museum*. En ligne :
<http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/textes_critiques/textes_divers/2manifeste_art_socio_fr.htm>. Consulté le 30 septembre 2007.
- Forest, Fred. (1980). Manifeste V art sociologique, *Le Monde* 7 février, N010894.

- Web Net Museum*. En ligne : <http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/biographie_fr.htm>. Consulté le 30 septembre 2007.
- Forget, Maurice. (2003). « Collection Loto-Québec – L'affaire des tableaux soulève d'importantes questions ». *Le devoir.com*, édition du vendredi 14 février 2003. En ligne : <<http://www.ledevoir.com/2003/02/14/20450.html>>. Consulté le 16 décembre 2007.
- Fortin, Andrée. (2000). *Nouveaux Territoires de l'art*. Québec : Éditions Nota bene.
- Fourmentaux, Jean-Paul. (2007). « Faire œuvre commune. Dynamiques d'attribution et de valorisation des coproductions en art numérique ». *Sociologie du travail*, vol. 49, vol 2, avril-juin, p. 162-179.
- Fuchs, Philippe, Guillaume Moreau et Jean-Paul Papin. (2001). *Le traité de la réalité virtuelle*. Paris : Les presses de l'École des mines.
- Fullum-Locat, Geneviève. (2007). *L'esthétique relationnelle : une étude de cas : les actions artistiques de Sylvie Cotton*. Mémoire présenté comme exigence partielle à la maîtrise en études des arts. Montréal : Université du Québec à Montréal.
- Futura-Sciences. (2001). Magazine de l'innovation, de la science et de la découverte. En ligne : http://www.futura-sciences.com/fr/definition/t/vie/d/mutant_297/. Consulté le 20 mai 2009. <http://www.futura-sciences.com/fr/definition/t/vie/d/virus_291/>. Consulté le 29 mai 2009.
- Gablik, Suzi. (1997). *Le Modernisme et son ombre*. Paris : Thames & Hudson Ltd.
- Gauvin, Patricia. (2000). *La réception de l'art actuel en milieu de travail par des interventions artistiques ponctuelles*. Mémoire présenté comme exigence partielle de la maîtrise en arts plastiques. Montréal : Université du Québec à Montréal.
- Georges, Fanny. (2004). *Jeux d'identités numériquement interfacées*. Dans : OMNSH Observatoire des mondes numériques en sciences humaines. En ligne : <http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=25>. Consulté le 21 novembre 2007.
- Gilardi, Piero. (2002). *Not for sale*. France : Les presses du réel.
- Gimpel, Jean. (1968). *Contre l'art et les artistes*. Paris : Éditions du Seuil.

- Glorieux, Guillaume. (1999). « Gersaint et Watteau, ambition et limites d'une relation de mécénat ». *Gazette des Beaux-arts*, vol 134, Décembre, p. 255-270.
- Goodman, Calvin, J. (1999). « All about collectors », *American Artist*, vol. 63 no 682, mai, p. 20-24.
- Gratton, Francine. (2004). *Analyse qualitative aux confins de la santé et du social: enjeux, pratiques et perspectives*. Version HTML d'une conférence donnée à Lausanne en décembre 2004. En ligne : http://74.125.95.132/search?q=cache:3_CPvWtBWEJ:www.recss.c>. Consulté le 21 novembre 2007.
- Green, Jill et Susan W. Stinson. (1999). "Postpositivist Research in Dance". Dans *Researching Dance: Evolving Modes of Enquiry*, sous la dir. de Sandra Horton Fraleigh et Penelope Hansteen, p. 91 à 123. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- Guttsman, Wilhelm, Leo. (1997). *Art For the Worker. Ideology and The Visual Arts in Weimar Germany*. Manchester : University Press.
- Halley, Achmy. (1997). « Les peewees du mécénat ». *L'actualité*, 15 avril, p. 78-80.
- Harris, Craig. (1999) *Art and Innovation. The Xerox Parc. Artist – In – Residence Program*. Cambridge, Massachusetts : The MIT Press.
- Harvey, Pierre-Léonard. (1995). *Cyberespace et communautaire, appropriation – réseaux - groupes virtuels*. Québec : Les Presses de l'Université Laval.
- Hébert, Isabelle (1999). « Entre le mécène et le peintre une véritable amitié », *Topo Magazine*, automne, p. 18 à 22.
- Hillaire, Norbert. (2006). « L'artiste et l'entrepreneur: éléments de problématique. » Pour le colloque : *Arts, entreprises, technologies Quels modèles de développement culturel pour l'Europe ? organisé autour de l'exposition CHRISTO*. France : Université de Nice-SophiaAntipolis, Fondation Torsten Lilja, MAMAC (novembre 2005-février 2006).
- Horton Fraleigh, Sondra et Penelope Hanstein. (1999). *Researching Dance Evolving Modes of enquiry*. Pittsburgh : University of Pittsburg Press.
- Huizinga, Johan. (1988). *Homo ludens*. France: Gallimard. Réédition de 1951 dans la collection : Les Essais.
- Husserl, Edmund. (1996). *Recherches phénoménologiques pour la constitution*. Deuxième édition. France : Presses universitaires.

- Imagination. (2007,). Dans : *Navimag*, Le magazine consommation entreprise (04 janvier). En ligne <http://www.navi-mag.com/Favoriser-la-creativite-en-entreprise,-rassembler-les-salaries%C2%A0-decouvrez-les-services-d-une-societe-de-conseils-en_a1315.html>. Consulté le 6 avril 2007.
- Jauss, Hans Robert. (1990). *Une esthétique de la réception*. Paris : Gallimard.
- Jeudy, Henri-Pierre et Laurence Carre, (2000), *L'art social et l'espace Public*. Paris : Ministère de la Culture et de la Communication, Ministère de la jeunesse et des Sports, Délégation Interministérielle à la ville, Fonds d'Action Sociale et Plan Urbain, (février).
- Jeudy, Henry-Pierre. (1999). *Les usages sociaux de l'art*. France : Circé.
- Joli-Cœur, Sophie. (2007). Lexique et bibliographie du groupe de recherche sur la médiation culturelle.
<http://www.culturepourtous.ca/mediation/lexique_biblio_2007.pdf>.
Consulté le 2 mai 2009.
- Jouxte, Pascal. (2005). *Comment les systèmes pondent. Une introduction à la mémétique*. Paris : Éditions Le Pommier.
- Kant, Emmanuel et Brigitte Georget. (1994). *Observations sur le sentiment du beau et du sublime*. Paris : J. Vrin.
- Kant, Emmanuel (1993), *Critique de la faculté de juger*. Paris : J. Vrin.
- Kelly, Owen. (1984). *Community, Art and The State : Storming The Citadels*. London : Comedia, Publishing Group.
- Kerlan, Alain. (2006). « L'expérience esthétique, une expérience fondatrice ». *Colloque L'enfant l'adolescent et la création*. (Université Lumière Lyon2, 9-11 février 2006).
- Kijno, Ladislav. (1987). « Entretiens sur le mécénat humaniste et humanitaire ». Dans Remo Vescia, *Le Mécénat*. Paris : Économica. P. 55-67.
- Kisseleva, Olga. (1998). *Cyberart, un essai sur l'art du dialogue*. Paris : L'Harmattan.
- Lacy, Suzanne. (1995). *Mapping the Terrain*. Seattle : Bay Press.

- Lafrance, Jean-Paul. (2003). Le jeu interactif le premier média de l'ère électronique.
En ligne : <http://unesco.bell.uqam.ca/fichiers/pdf/P3c_1.pdf>.
Consulté le 6 septembre 2010.
- Laplantine, François. (1996). *La description ethnographique*. Paris : Éditions Nathan.
- L'Atelier. (2007). En ligne. <<http://www.1-atelier.ch/default.asp>>. Consulté le 6 avril 2007.
- Latour, Bruno et Steve Woolgar. (1988). *La vie de laboratoire. La production des Faits scientifiques*. Paris : Éditions La Découverte.
- Le Diberder, Alain et Frédéric Le Diberder. (1998). *L'univers des jeux vidéo*. Paris : Éditions La découverte.
- Le magazine de l'innovation, de la science et de la découverte*. (2001). En ligne <<http://www.futura-sciences.com>>. Consulté le 20 avril 2009.
- Lemarchand, Frédérick. (2002). *La vie contaminée. Éléments pour une socio-anthropologie des sociétés épidémiques*. Paris : L'Harmattan.
- Le Petit Larousse illustré*, (1998). Paris : Larousse.
- Le Scouarnec, Jean-Louis. (1987). *L'écriture du jeu_ le jeu de l'écriture tome 1*. Canada : Nouvelle Optique.
- Lessard-Hébert, Michelle, Gabriel Goyette et Gérald Boutin. (1990). *Recherche qualitative : fondements et pratiques*. Montréal : Éditions Agence d'Arc inc.
- Lestocart, Louis-José. (2007). *La vertu épistémologique. Journée thématique : Art, Intelligence Artificielle et Complexité*, (Université Paris 8, 31 mai 2007). En ligne : <http://webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/textes_critiqu...> Consulté le 30 septembre 2007.
- Lexique encyclobio. (2007). En ligne : <http://www.dictionnaire-biologie.com/biologie/definition_24.html>. Consulté le 28 avril 2009.
- Lisbonne, Karine et Bernard Zürcher. (2006) L'art dans la culture d'entreprise: un enjeu stratégique à l'échelle européenne Pour le colloque : *Arts, entreprises, technologies Quels modèles de développement culturel pour l'Europe ? organisé autour de l'exposition CHRISTO*. France : Université de Nice-Sophia Antipolis, Fondation Torsten Lilja, MAMAC (novembre 2005-février 2006). p. 33 à 40.

- Loubier, Patrice et Anne-Marie Ninac. (2001). *Les commensaux*. Montréal : Skol.
- Maffesoli, Michel. (1988). *Le temps des tribus : Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse, sociologies au quotidien*. Paris : Meridiens Klincksieck.
- Maffesoli, Michel. (1998). « La vie comme œuvre d'art », *ITEM*, (Revue de la maîtrise en arts visuels et médiatiques de l'UQAM), décembre.
- Maffesoli, Michel. (1990). *Au creux des apparences*. Paris : Plon.
- Magnan, Nathalie. (2003). *Connexions : art, réseaux, média*. Paris : École nationale supérieure des beaux-arts.
- Maisonneuve, Jean. (1968). *La dynamique des groupes*. Septième édition. Paris : Presses Universitaires de France.
- Mauss, Marcel. (2002). *Manuel d'ethnographie*. Quatrième édition. Paris : Payot & Rivages.
- Merland, Benedicte. (2004). *Any resemblance to persons, living or dead*. Communiqué pour l'exposition au BPS 22 Charleroi en France du 13 mai au 27 juin. En ligne : <http://www.edithdekyndt.be/texteBenedicteMerlandFR.html>. Consulté le 16 octobre 2008
- Merleau-Ponty, Maurice. (1945). *Phénoménologie de la perception*. France : Gallimard.
- Metros, Susan E. (1999). « Making Connections : A Model for On-Line Interaction ». *Leonardo*, 32, 4. p. 281-291.
- Michaud, Yves. (2008). *L'expérience esthétique*. Conférence présentée le 22 février à Périgneux, une institution universitaire de France.
- Michaud, Yves. (2003a). *L'art à l'état gazeux*. France : Stock.
- Michaud, Yves. (2003b). *Critères esthétiques et jugement de goût*. Nîmes : J. Chambon.
- Michaud, Yves. (1999). *La crise de l'art contemporain*. France : Presses universitaires.
- Miguel Sierra, Adélie. (2009). *Changement et résistance au changement en formation*. En ligne : <http://www.iteco.be/Changement-et-resistance-au>.

Consulté le 24 mai 2009.

- Mucchielli, Alex. (1996). *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales*. Paris : A. Colin.
- Nabakowski, Gisind. (2002). « Art & Economy : Deichtorhallen », *Art Press* no. 279, p. 76-77.
- Nantel, Lise. (1998). « Laboratoires sacrés ». *ITEM* (revue de la maîtrise en arts plastiques), décembre.
- Païement, Manon. (1999). *Les femmes-artistes et les collections d'œuvres d'art des entreprises québécoises*. Université du Québec à Montréal : Mémoire présenté comme exigence partielle de la maîtrise en études des arts.
- Paillé, Pierre. (1996). « De l'analyse qualitative en général et de l'analyse thématique en particulier ». *Revue de l'association pour la recherche qualitative*. 15. p. 179-193.
- Paillé, Pierre. (1994). « L'analyse par théorisation ancré ». *Cahiers de recherche sociologique*, no 23, p. 147- 180.
- Paquin, Louis-Claude. (2003). « Le multimédia interactif ». Dans : *Esthétique des arts médiatiques, interfaces et sensorialité*, sous la dir. De Louise Poissant, p. 273 à 300. Canada : Univers S.E.N.C., France : Sodis, Suisse : servidis SA.
- Pasquier, Philippe. (2005). « L'intelligence artificielle et la création contemporaine en réflexion : la question de la technique », *Parachute*, numéro 119, pages 152-167.
- Piaget, Jean. (1976). *La formation du symbole chez l'enfant*. Suisse : Delachaux et Niestle.
- Pigani, Erik. (2001). « Pourquoi les adultes ont besoin de jouer? ». *Psychologies Magazine*.
- Poissant, Louise. (1988). « Votre entreprise collectionne-t-elle? » *Vie des Arts*, no 133, décembre, p. 22-31.
- Poissant, Louise. (1998). « L'art contemporain face au grand public » *ITEM*, (*Revue de la maîtrise en arts visuels et médiatiques de l'UQAM*), décembre.
- Popper, Frank. (1993). *L'art à l'âge électronique*. Paris : F. Hazan.
- Popper, Frank. (1994). *Fred Forest et l'art de la communication*. Dans Web Net Museum. En ligne, <<http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr>

fredforest/textes_critiques/auteurs/popper_fr.htm>.
Consulté le 21 novembre 2007.

Popper, Frank. (1980). *Art, action et participation : l'artiste et la créativité aujourd'hui*. Paris : Éditions Klincksieck.

Prescott, Louise. (2002). *Le complexe d'Ulysse*. Québec : Éditions d'art le sabord.

Proulx, Jean. (1971). « Le jeu, le rite, la fête ». *Critère*, janvier, no. 3.

Richard, Moniques et Patricia Gauvin. (2004). « La conduite de projets d'intervention en arts visuels et médiatiques : deux trajets autour de la métaphore », dans Gagnon-Bourget, Francine et Gosselin, Pierre (dir.). *Actes du colloque sur la recherche en enseignement des arts visuels*. Montréal : CREA éditions.

Ricoeur, Paul. (1975). *La métaphore vive*. Paris : Éditions du Seuil.

Rigaud, Jacques. (1993). Économie de la culture. La culture vue de l'entreprise : le rôle du mécénat. *Culture et société Cahiers Français* no 260.

Rouleau, Martine. (2001). « L'art par défaut », *Vie des Arts*, n. 184, vol. XLV, Automne, p. 65-66.

Samizdat.net. (2005). « Montréal : Premier mai libertaire! ». *En ligne*, <<http://infoblog.samizdat.net/v-1/page.php%3Fp=2174.html>>. Consulté le 16 janvier 2008.

Sausset, Damien. (2008). « Le rêve américain d'Eli Broad », *Connaissances des Arts*, no. 657, février, p. 64-9.

Savaria, Nathalie. (1997). « Le mécénat d'entreprise ». *Topo Magazine* no 42, p. 19 à 22.

Schiller, Friedrich. (1997). *Fragment sur le sublime, pour servir de développement à certaines idées de Kant*. Arles : Editions Sulliver.

Sperber, Dan. (1996). *La contagion des idées*. Paris : Éditions Odile Jacob.

Tarde, Gabriel. (2001). *Les Lois de l'imitation*. Paris : Éditions du Seuil.

Taylor, Steven J. (1997). « Introduction : Go to the people ». Dans *Introduction to Qualitative Research*, sous la dir. de Steven.J. Taylor et Robert Bogdan, p. 3-

23. New York : Wiley,

Tisseron, Serge. (1996). *Le bonheur dans l'image*. France, Marsat : La source d'or.

Tittley, Nicolas. (1994). « Les collections d'entreprises Affaires de décor », *Voir*, du 10 au 16 novembre, p. 51.

Togeth'art. (2006). En ligne
<http://www.togethart.com/tous_les_articles_11/qui_sommes_nous_34.html>
Consulté le 6 avril 2007.

Tremblay, Joëlle (2005). « Lettre à Monique Régimbald-Zeiber ». *Cahiers de l'action culturelle*. Montréal : UQAM. Volume 4, numéro 1, septembre 2005.

Trémel, Laurent. (2001). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*. Paris : Presses Universitaires de France.

UNESCO. (1991). *Les Métaphores comme Véhicules Transdisciplinaires de l'Avenir*. Paris : conférences organisées par l'Union des Ingénieurs et des Techniciens utilisant la Langue Française. En ligne :
<<http://www.laetusinpraesens.org/docs/transvef.php>>. Consulté le 7 janvier 2006.

Université de Nice-Sophia Antipolis. (novembre 2005- février 2006). *CHRISTO. Quels modèles de développement culturel pour l'Europe? Organisé autour de l'exposition CHRISTO*. Conseil général des Alpes-Maritimes. Format : Norbert, Adobe Reader.

Van der Maren, Jean-Marie. (1999). *La recherche appliquée en pédagogie*. Paris, Bruxelles : De Boeck Université.

Van der Maren, Jean-Marie. (1995). *Méthodes de recherche pour l'éducation*. Montréal : Université de Montréal.

Van der Maren, Jean-Marie. (1987). *Méthodes qualitatives de recherche en éducation*. Montréal : Université du Québec à Montréal.

Vescia, Remo. (1996). *Aujourd'hui, le mécénat*. Paris : Éditions cercle d'art.

Vescia, Remo. (1987). *Le Mécénat*. Paris : Économica.

Weissberg, Jean-Louis. (1999). *Présences à distance*. Paris : L'Harmattan.

Wikipédia, l'encyclopédie libre. (2007). Documents électroniques [En ligne]. Accès :

- http://fr.wikipedia.org/wiki/Fred_Forest. Consulté le 5 novembre 2008.
<http://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A8me>. Consulté le 7 décembre 2009.
http://fr.wikipedia.org/wiki/Mim%C3%A9tisme_comportemental. Consulté le 7 décembre 2009.
- Wilkin, Karen. (2004). « Bonjour, Monsieur Courbet! ». *New Criter* 23 no. 1, p. 41- 45. En ligne :
<http://wilson.txt.hwwilson.com/pdf/full/01518/zdgbx/7fd.pdf>. Consulté le 8 juillet 2008.
- Wittgenstein, Ludwig (1992). « Leçons sur l'Esthétique », dans *Leçons et conversations*, trad. J. Fauve. Paris : Gallimard (folio/essais).
- Worringer, Wilhelm (1978). *Abstraction et Einfühlung contribution à la psychologie du style*. Paris Klincksieck, Collections : L'Esprit et les formes 1.